ЭКСКЛЮЗИВ: МЫ ПЕРВЫМИ ИГРАЕМ В МУЛЬТИПЛЕЕР BATTLEFIELD 3

#07 ИЮЛЬ

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 07(91) ... 11

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: **250 Р.**

СТР. 68
MODERN WARFARE 3
ТРЕТЬЯ МИРОВАЯ. РЕПОРТАЖ ИЗ ЛОНДОНА

СТР. 38
DUKE NUKEM FOREVER
РЕЦЕНЗИЯ. КРОМЕ ШУТОК.

СТР. 72
ВЕДЬМАК 2
НАШ ВЕРДИКТ ГЛАВНОЙ RPG ВЕСНЫ

LEVEL UP
ПРИЛОЖЕНИЕ: **НОВЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ**

DVD
С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100018 11007

ТЕМА НОМЕРА

BATTLEFIELD 3

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ МУЛЬТИПЛЕЕРНОГО РЕЖИМА

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: FABLE 3, DUNGEON SIEGE 3, DIRT 3, MAX PAYNE 3, MASS EFFECT 3, TRACKMANIA 2, ANNO 2070

ПРИ ПОКУПКЕ КАЧЕСТВА – **МОЛОКО В ПОДАРОК**

Слово «кашрут» на иврите означает «пригодный, разрешенный». Система кошерного питания – это древнейшая, бережно сохраняемая традиция еврейского народа. В ее основе лежат несколько заповедей из Торы. В том числе, относящиеся к здоровью животных.

Ученые изучали и применяли Законы кашрута на протяжении трёх тысяч лет. Люди различных национальностей и вероисповеданий доверяют качеству кошерных продуктов. Во многих странах мира, кошерные продукты питания считаются более качественными – из –за строгого контроля и дополнительных требований по гигиене, пищевым добавкам и применению химических веществ.

Идеологическую основу кошерного питания прекрасно передает поговорка "мы – это то, что мы едим". От еды напрямую зависит наше здоровье и долголетие. А также состояние духа и ясность мысли, характер и поступки.

на правах рекламы

ОТ РЕДАКТОРА

Узнать игровых журналистов бывает очень легко, куда бы ты ни попал: спустившись утром на завтрак в отеле, сразу же заметил двух типов, одного в футболке Left 4 Dead, а второго с номером Убежища 42 на спине. Вскоре собравшуюся в лобби толпу представителей прессы со всего мира повезли на презентацию Modern Warfare 3 и других проектов Activision – так что мы первые в России смогли увидеть два уровня из грядущего осенью блокбастера и успели подготовить материал в этот номер.

В это же самое время Анатолий Сонин в Стокгольме сумел одним из первых в мире посмотреть сетевую часть Battlefield 3 – то, что гораздо важнее для успеха главного конкурента Call of Duty. Отчет о посещении студии DICE читайте в «Теме номера».

Репортаж про КРИ 2011, прошедшую в мае, мы решили не делать вовсе: на немногие интересные из показанных проектов лучше написать отдельные превью (например, про мультиплатформенный stealth-action «Смерть Шпионам 2»), а все остальное не интересно аудитории традиционных ПК-игр.

А вот слово редактора я пишу уже в Лос-Анджелесе, где сегодня начинается главное индустриальное событие этого года – выставка E3. Подробный репортаж ждите в следующем месяце: мероприятие ожидается крайне насыщенное, и график презентаций расписан на несколько дней вперед.

Из других больших новостей – Duke Nukem Forever, как бы это ни шокировало, наконец вышел, и мы действительно поиграли в финальную версию. Стоило ли ждать ее 12 лет? Ответ узнаете в разделе рецензий. Там же мы делимся впечатлениями от «Ведьмака 2», который оказался не настолько уж замечательным, и многопользовательского шутера Brink, что вовсе разочаровал.

Ну и, традиционно, обратите внимание на подборку спецматериалов, которые в этот раз посвящены самым разным аспектам компьютерных игр: от воплощения физических процессов до используемых ракурсов.

P.S. Чтобы понять смысл загадочных рисунков в первой половине журнала, начните листать его с конца, чтобы страницы мелькали очень быстро: я такие «мультфильмы» на полях тетрадок рисовал еще в начальной школе.

Александр Трифонов

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ИЮНЕ

КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

Самая спорная игра весны – совсем даже не Dragon Age 2, а угадайте с трех раз кто. Поймите нас правильно, «Ведьмак 2» – очень, очень хорошая RPG. Просто когда в игру невозможно играть в момент релиза – это уже приговор. На момент сдачи номера почти все критические баги были исправлены, но оптимизация, управление и интерфейс – все это так и просит осеннего переиздания. Неужели нас ждет еще одна Enhanced Edition?

АНАТОЛИЙ СОНИН

Будучи в Швеции, удосужился интервью не только взять (у сотрудников DICE), но и дать – репортеру какой-то местной газеты, опрашивавшему народ в центре города о плюсах и минусах жизни в Стокгольме. Плюсы, на самом деле, перевешивают: мы этого не замечаем, но Швеция последние годы потихоньку диктует моду всему миру. То, что сегодня носят и строят в Стокгольме, в каком-нибудь Лондоне станет популярным, кажется, только через год-другой.

ПЕТР САЛЬНИКОВ

В день выхода L.A. Noire (которая – мы верим! – обязательно появится на PC) получил коробку, пришел домой. Сидел с открытым ртом. Слезились глаза. Сам себя уговаривал ни в коем случае не ходить спать: казалось, если связь с текущей реальностью будет потеряна, проснувшись, я обнаружу себя в другом месте, другим человеком, и этого я в ту ночь боялся больше всего на свете.

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Сменил свой фейсбуковский аватар на подретушированное фото Флэнна О'Брайена – оберег от зла-в-лайковых-перчатках. Ну и потому, что великий писатель – из его «О водоплавающих» вряд ли кто-нибудь сможет сделать компьютерную игру. Хотя если Тим Шефер или Ice-Pick Lodge... Некстати: второй «Ведьмак», несмотря на проблемы с оптимизацией и пр., – отличный.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ СО ВСЕЙ РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у вас возникают вопросы по подписке на «PC ИГРЫ», звоните! Мы поможем вам подписаться удобно и выгодно!

ЗАХОДИТЕ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

Выскажите сотрудникам редакции все, что вы о них думаете, на официальном форуме «PC ИГР».

Ежемесячный журнал «PC ИГРЫ» №07(91) 2011

Главный редактор
Александр Трифонов
trifonov@glc.ru
Редакционный директор
Константин Говорун
govorun@glc.ru
Старшие редакторы
Кирилл Перевозчиков,
Анатолий Сонин
Редакторы
Борис Соколов,
Сергей Мельников

Арт-директор
Анна Старостина
Дизайнеры
Екатерина Селиверстова
Анна Дубина
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@glc.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский

PC-диск
Александр Антонов,
Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин,
Сергей Агаджанов

Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@glc.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Директор группы LIFESTYLE
Юлия Мавлянова
yulia.mavlyanova@glc.ru
Заместитель директора группы LIFESTYLE
Юлия Чернова
chernova@glc.ru
Менеджеры
Ирина Минакова
minakova@glc.ru
Мария Николаенко
nikolaenko@glc.ru
Администратор
Наталия Веприцкая
vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY
Марина Комлева
komleva@glc.ru

Старшие менеджеры
Ольга Емельянцева
olgaeml@glc.ru
Оксана Алехина
alekhina@glc.ru
Менеджер
Елена Поликарпова
polikarpova@glc.ru
Администратор
Юлия Малыгина
maligina@glc.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@glc.ru
Старшие менеджеры
Ирина Краснокутская
Наталья Озира
Кристина Татаренкова
Менеджер
Надежда Гончарова

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@glc.ru

Директор по продажам рекламы на MAN TV
Марина Румянцева
rumyantseva@glc.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 225
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@glc.ru
(495) 663-82-77
Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 248

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

ПРЕТЕНЗИИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@glc.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 139 200 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@glc.ru

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2010

MAN TV

Почти 3 000 000* настоящих мужчин смотрят MAN TV

реклама

* По данным исследования TV Index Plus, Россия, население 4+ (TNS Россия), декабрь 2010 – февраль 2011, накопленный охват (Rch)

BATTLEFIELD 3: РЕПОРТАЖ ИЗ DICE

ВЕДЬМАК 2
Игра пытается превратиться в полноценный ролевой блокбастер. Все ли идет по плану разработчиков? СТР. 88

MAX PAYNE 3
Макс меняет работу и местожительство, но Rockstar не забывает о его прошлом. СТР. 40

DUKE NUKEM FOREVER
«Дюк Нюкем» из мифа превращается в реальность. Стоило ли ждать? СТР. 80

RESIDENT EVIL: RACOON CITY
Всеми любимый зомби-сериал пробует новый подход. СТР. 48

ТЕМА НОМЕРА СТР. 8

1 Слово редактора
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 Battlefield 3

НОВОСТИ
16 Новости
22 Игровая карта мира
24 10 интересных фактов

ВПЕЧАТЛЕНИЯ
26 Новинки Activision
34 Age of Empires Online
38 Смерть Шпионам 2

ПРЕВЬЮ
40 Max Payne 3
44 Mass Effect 3
48 Resident Evil: Racoon City
52 Prey 2
54 Trackmania 2
56 Anno 2070

СПЕЦ
58 «Мир танков»: что изменилось за год
68 Сталинградская битва в играх
76 Рождение и жизнь мира Mass Effect

РЕЦЕНЗИИ
80 Duke Nukem Forever
88 Ведьмак 2: Убийцы королей
94 Brink
99 Back to the Future: Episode 4
100 Black Mirror 3
102 Fable 3
106 Dungeon Siege 3
110 Dirt 3
112 Hydrophobia Prophecy
114 Section 8: Prejudice
116 Fallout: New Vegas - Honest Hearts
118 LEGO Pirates of the Caribbean
120 Эврика!
122 The First Templar
124 Зал славы

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ
126 Российские локализации

НЕЗАВИСИМЫЕ ИГРЫ
128 Игры от независимых разработчиков

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ
132 Новости
134 В браузере: N.O.V.A.

СПЕЦ
136 Физика нашего времени
144 Роль камеры в играх

ЖЕЛЕЗО
150 Железные новости
152 Тестирование корпусов
156 Тестирование AKG GHS1 Camouflage
157 Тестирование SyncMaster T27A950

СОДЕРЖАНИЕ

158 Тестирование WEXLER.Book T7002
159 Тестирование LG Flatron D2342P
160 Тестирование новой мыши и клавиатуры Razer
162 Конфигурация
163 Новые ноутбуки от MSI

РЕТРО
164 Warcraft 2
167 Главные игры про орков

170 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
172 Сергей Думаков

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ
174 Resident Evil

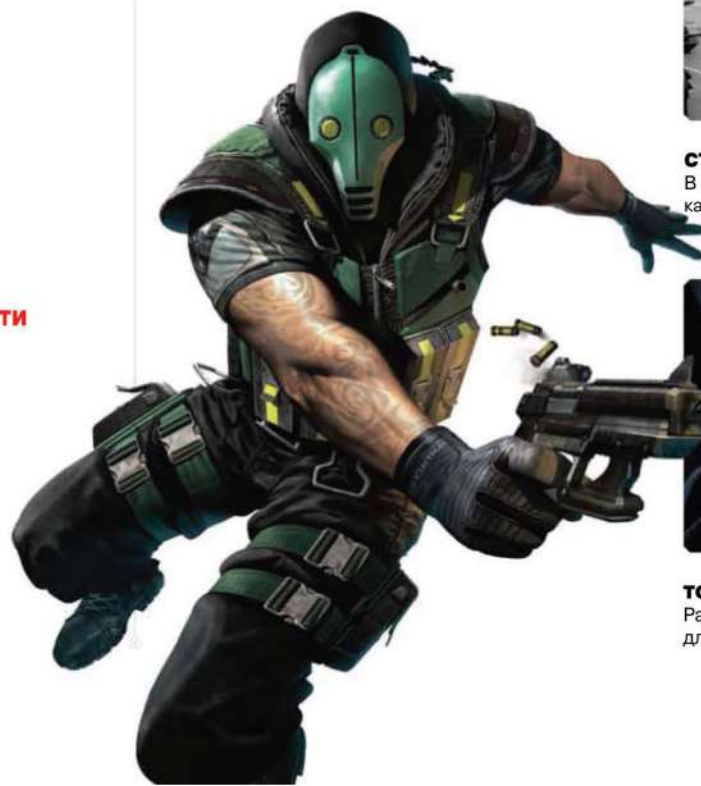
176 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Коломна\Тевье	2 обл.
Альфабанк	3 обл.
1С–СофтКлаб	4 обл.
1С–СофтКлаб	3
Подписка	7
Редакционная подписка	25
Wexler	33
Edifier	37
Журнал «Фотомастерская»	51
Журнал «Форсаж»	79
Журнал «Железо»	135

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Age of Empires Online	34
Anno 2070	56
Back to the Future: Episode 4	99
Battlefield 3	8
Black Mirror 3	100
Brink	94
Dirt 3	110
Duke Nukem Forever	80
Dungeon Siege 3	106
Fable 3	102
Fallout: New Vegas - Honest Hearts	116
Hydrophobia Prophecy	112
LEGO Pirates of the Caribbean	118
Mass Effect 3	44
Max Payne 3	40
N.O.V.A.	134
Prey 2	52
Resident Evil: Racoon City	48
Section 8: Prejudice	114
The First Templar	122
Trackmania 2	54
World of Tanks	76
Ведьмак 2: Убийцы королей	88
Смерть Шпионам 2	38
Эврика!	120



ФИЗИКА НАШЕГО ВРЕМЕНИ
Рассказ о том, как физические движки эволюционировали в последние годы. СТР. 136

РОЖДЕНИЕ И ЖИЗНЬ МИРА MASS EFFECT
История главного фантастического игросериала современности. СТР. 58

СТАЛИНГРАДСКАЯ БИТВА В ИГРАХ
В юбилей битвы вспоминаем, как ее показывали в стратегиях и шутерах. СТР. 68

ТОЧКА ЗРЕНИЯ
Разбираемся, какая камера подходит для каких игр. СТР. 144

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЖУРНАЛУ

«РС ИГРЫ» – ЕДИНСТВЕННЫЙ РОССИЙСКИЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ, ЧЬИ ОЦЕНКИ УЧИТЫВАЮТСЯ ПРИ ПОДСЧЕТЕ СРЕДНЕГО БАЛЛА НА МЕЖДУНАРОДНОМ АГРЕГАТОРЕ РЕЦЕНЗИЙ METACRITIC.COM, А ЗНАЧИТ, НАШЕ МНЕНИЕ О НОВОЙ ИГРЕ СТАВИТСЯ НАРАВНЕ С ВЕДУЩИМИ МИРОВЫМИ ТЕМАТИЧЕСКИМИ ИЗДАНИЯМИ.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

«РС ИГРЫ» – ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Мы пишем только об играх для персонального компьютера. Если игра появляется на страницах нашего журнала, вы можете быть уверены – она выйдет на PC, а из статьи вы узнаете подробности именно о нашем, компьютерном релизе. Консоли, меньшие братья персональных компьютеров, интересуют нас лишь из любопытства. Ведь мы прекрасно понимаем, что именно PC всегда будет самой мощной и динамичной игровой платформой.

«РС ИГРЫ» – КРУПНЕЙШИЙ ПК-ЖУРНАЛ В СТРАНЕ

В России много журналов, пишущих только про компьютерные игры. Но именно «РС ИГРЫ» – крупнейший. Это значит, что нам первыми достаются все ПК-эксклюзивы, а разработчики и издатели при организации зарубежных поездок и закрытых показов, как правило, отдают предпочтение нашему изданию. «РС ИГРЫ» – это всегда подробная информация, изложенная аккуратным и красивым русским языком.

«РС ИГРЫ» ПРИСЛУШИВАЮТСЯ К СВОИМ ЧИТАТЕЛЯМ

За многие годы своего существования журнал «РС ИГРЫ» не раз менялся. И всегда направление этих перемен определяли читатели. Нравится какой-то автор? Есть идея для новой рубрики? Недовольны существующим положением вещей? Вы всегда можете поговорить с сотрудниками редакции на форуме журнала на gameland.ru или в нашей группе «В Контакте».

«РС ИГРЫ» В СЕТИ:

ГРУППА «В КОНТАКТЕ»
http://vkontakte.ru/pc_igry

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ФОРУМ
http://forum.gameland.ru

АНОНС НОВОГО НОМЕРА
http: www.gameland.ru/articles/magazines/pg/

СИСТЕМА ОЦЕНОК

В каждой рецензии мы выставляем игре общую оценку в баллах. По десятибалльной шкале оценки распределяются так:

10 гениально	**9.0** великолепно
8.0 очень хорошо	**7.0** хорошо
6.0 нормально	**5.0** посредственно
4.0 плохо	**3.0** очень плохо
2.0 отвратительно	**1.0** безнадежно

Игры, которые нам особенно понравились, мы награждаем медалью «Золотой кулер». Она не привязана к количеству баллов и характеризует нашу субъективную любовь и уважение. Эти игры мы рекомендуем каждому без исключения. Все игры, получившие награду «Золотой кулер», после выхода рецензии попадают в редакционный «Зал славы».

КОМПЛЕКТАЦИЯ ЖУРНАЛА

В настоящее время «РС ИГРЫ» выходят ежемесячно на бумаге формата А4 (210x297мм) и состоят из 176 страниц. На данный момент к каждому номеру прилагаются:

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С САМОСТОЯТЕЛЬНЫМ ВИДЕОЖУРНАЛОМ LEVELUP

6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**

6 номеров **785 руб.**
12 номеров **1420 руб.**

6 номеров **1110 руб.**
12 номеров **2016 руб.**

6 номеров **810 руб.**
12 номеров **1470 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2310 руб.**

6 номеров **900 руб.**
12 номеров **1720 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

8-800-200-3-999

6 номеров **1130 руб.**
12 номеров **2060 руб.**

6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**

6 номеров **630 руб.**
12 номеров **1130 руб.**

6 номеров **765 руб.**
12 номеров **1380 руб.**

6 номеров **960 руб.**
12 номеров **1740 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **2205 руб.**
12 номеров **3890 руб.**

6 номеров **2150 руб.**
12 номеров **3930 руб.**

6 номеров **2178 руб.**
12 номеров **3960 руб.**

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Автор:
Анатолий Сонин

BATTLEFIELD 3

ВЕЛИКАЯ ОНЛАЙНОВАЯ. «PC ИГРЫ» В ГОСТЯХ У DICE.

В одной скандинавской стране, в одном мрачном северном городе пробуждается от многолетнего сна гигант: сериал Battlefield возвращается при поддержке своих бессменных разработчиков из стокгольмской студии DICE. «Bad Company 1 и 2 были побочной линейкой, экспериментами с новым железом. Настоящий Battlefield возвращается только сейчас и, будьте уверены, он будет именно таким, каким вы его помните», – уверяют авторы. Но верить разработчикам, как мы все знаем, – последнее дело. Чтобы узнать, как в действительности продвигается работа, мы поехали в Швецию, наведались в DICE и первыми в России опробовали мультиплеер третьей части.

И в сингле, и в мультиплеере играть надо в составе отряда.

Культурный шок, однако, случился еще до запуска бета-версии: северная Швеция удивила летним солнцем, теплым морем и потрясающим чувством вкуса ее обитателей. Из Стокгольма может скоро получиться «мекка» для всех любителей дизайна и фэшна: шведская архитектура и мебель продвигается в остальной мир силами IKEA, шведская мода набирает популярность с каждым новым клипом местных поп- и рок-звезд: Robyn, Peter Bjorn and John, Fever Ray, The Knife, Lykke Li. Глядя на стильный Стокгольм, городу Mirror's Edge уже не удивляешься – авторы из DICE явно вдохновлялись пейзажами за окном. «Местная культура всегда оставляет отпечаток на играх, кино и любом другом виде искусства, – комментирует Ларс Густавссон, главный дизайнер мультиплеера, – даже если в глаза это не бросается, наш город, конечно, на нас влияет». И город свой в DICE любят: из офиса разработчиков открывается потрясающая панорама на окрестности.

ПОД ОДНОЙ КРЫШЕЙ

Наш показ мультиплеера начался, как и подобает, с брифинга. Мы устроились в зале для презентаций, а разработчики – Патрик Бах и Ларс Густавссон – начали свой рассказ. «Battlefield – наше детище, мы работаем с сериалом уже много лет, с самого его появления на свет. Можете быть уверены: даже когда мы экспериментируем, мы всегда знаем, что делаем». И первый такой «эксперимент» был сразу анонсирован: оказывается, с третьей части сериал получит так называемый Battlelog – социальную сеть, где игроки смогут отслеживать свою статистику в разных выпусках сериала, общаться с другими геймерами, собирать команды и многое другое: словом, это полный аналог свежеанонсированной Elite для игр Call of Duty. Но с одним принципиальным отличием: «за сервис Battlelog мы будем собирать ежемесячную плату размером в ничего», – шутят разработчики. Неплохой способ обойти конкурента. На этом сюрпризы не заканчиваются: Battlefield 3, оказывается, получит отдельный кооперативный режим на двух игроков. 10 сюжетных миссий, каждая на уникальной карте – подробностей пока не разглашают.

ВОЙНА НЕ МЕНЯЕТСЯ

Переходим к самому соку Battlefield 3 – к мультиплееру. Игра потеряла окончание «Bad Company», но очень многие черты предшественницы сохранила. Принципиальных отличий три: городской сеттинг, возможность лежать и полная линейка транспорта от самолетов до лодок.
Классов вновь четыре: по сути дела, эта те же самые снайпер, инженер, медик и солдат, но роли у последних двух слегка перемешались. Медика сделали более агрессивным – теперь он работает как основная наступающая сила (класс даже называется "frontline fighter and medic", то есть «боец на передовой и медик»). А солдат (бывший Assault, ныне Support) позаимствовал у докторов пристрастие к тяжелому вооружению и стал этаким аналогом Heavy из Team Fortress 2: из пулемета он стреляет медленно и неточно, но завалить при желании может целый вражеский отряд. В машину смерти солдата превращает и новая игровая механика под названием Supression, «подавление». Теперь, когда вы не попадаете во врага, но пули свищут в пяти сантиметрах от его ушей, противник получает негативные перки: его экран делается более мутным и целиться ему становится сложней. А за успешное «подавление» игрок-агрессор получает очки: все-таки помог команде, отвлек противника. Вполне логичное новшество: ведь в реальных боях устрашение играет огромную роль.
Как и раньше, каждому классу можно менять и кастомизировать оружие – и здесь тоже есть кое-что оригинальное. Солдату, например, разрешают вешать на пулемет специальную подставку, на которой герой закрепляет пушку при стрельбе лежа. Закопайтесь с такой штуковиной в конце коридора – и ни снайпер, ни инженер с базукой высунуться не посмеет. С классовыми особенностями все примерно так же: медик снова кидает аптечки, солдат – патроны, инженер чинит машины, а снайпер раскладывает C4.

ОДИНОЧНАЯ КАМПАНИЯ

На демонстрации в DICE наотрез отказались говорить о сингле, поэтому ничего нового рассказать не можем. Известно только, что отряд героев отправится воевать на границу Ирака и Ирана, в определенный момент попадет в Париж, а в процессе будет взрывать дома, танки, вертолеты и вообще безобразничать. Подробности об одиночном режиме обязательно читайте в следующем номере, в нашем репортаже с выставки E3 2011.

Если верить разработчикам, этот взрыв из трейлера был не заскриптован, а просчитывался в реальном времени.

СВОИ В ПАРИЖЕ

Брифинг заканчивается, и мы наконец садимся за игру: пробуем режим Rush на карте под названием Operation Metro: тут американские солдаты, по сюжету, отхватывают Париж, оккупированный русскими (всех, у кого поднялись сейчас брови, направим читать интервью, где разработчики пытаются кое-как оправдаться). «Операция Метро» начинается в открытой зоне парижского парка, продолжается в тоннеле метро и заканчивается в застроенном центре города – разработчики явно хотели показать все возможные типы локаций. Первая «парковая» зона играется очень похоже на Bad Company 2: это большая открытая площадка с легким танком под боком и кучей мелких разрушаемых построек. Но в третьей части, не забывайте, можно лежать на пузе – и это полностью меняет тактику. Укрыться теперь можно, по сути дела, за чем угодно – сам бог велел прилечь после ранения за камнем, ящиком или даже в воронке от взрыва (а воронку эту создать можно подручными средствами). Да и ложится герой очень эффектно: он, как в Call of Duty, прыгает вперед, плюхается на живот и сразу может открывать огонь.

В игре будут и танковые баталии, и огромные открытые пространства.

Отлично работает для коротких забегов за линию фронта.

Когда команда пустила в оборот танк, заметны стали и «транспортные» нововведения. Разработчики постарались защитить бронетехнику от инженеров-рембо, которые выбегают на дорогу и плюются в машину ракетами. Теперь броня на транспорте регенерируется, так что после одного попадания вполне можно отступить и восстановить силы. И даже если вас подорвали, не все оказывается потеряно: танк не взрывается сразу, а сперва переходит в эта-

кий «башенный» режим, где он может стрелять, но не может двигаться. После такого подрыва в танке погибает не весь экипаж, а лишь самый невезучий солдат, оказавшийся у эпицентра. Остальные могут либо выбраться и убежать, либо сесть за пушку и отразить атаку. Все это сделает танк намного более полезным и практичным.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Само собой, выглядит действо великолепно. К картинке Frostbite 2 не подкопаться – анимация стала лучше, разрушения выглядят драматичней, пейзаж с Эйфелевой башней на заднем плане не врезается в память. На показанной карте огромных прорывов в графике заметить не получилось, но трейлеры сингла обнадеживают: там картинка захватывает дух, причем даже на стареющем консольном железе. Но не думайте, что версии для Xbox 360 и PS3 очень уж сильно тянут назад игру для ПК: у нас не только картинка намного лучше, но и в боях поддерживается 64 игрока вместо 32 на консолях.

Когда парк оказывается захвачен, мы спускаемся в тоннели метро – тут геймплей становится непривычно-линейным, а укрыться почти негде. И, естественно, в узких тоннелях мрут солдаты как мухи – а их тут же воскрешают медики. Механику возрождения переработали: теперь вы можете выбрать, принимать услугу доктора, или отказаться от нее и пореспауниться на базе. Нововведение отличное: раньше медики могли воскрешать солдат под самыми пулями врага, а бедным бойцам оставалось лишь появляться на свет и через несколько секунд беспомощно уходить в небытие. Теперь такие лекари-неумехи не будут мешать команде.

Обе точки в метро уничтожены (в режиме Rush, напоминаю, надо подрывать специальные ящики на базе врага), и наш отряд двигается дальше – на улицы Парижа. Фанатам Bad Company городские бои покажутся не в меру «коридорными»: путей обхода тут немного, а в некоторые здания не дают зайти даже после пролома стенки – на ее месте оказывается не вход в дом, а груда хлама. Непривычно играть в Battlefield на такой мелкой карте, но разработчики обещают: в финальной версии многие уровни окажутся больше. Наша локация рассчитана на 32 бойца, и в ней почти нет транспорта, а в полной игре будет 64 солдата на поле, самолеты, лодки и танковые бригады – там-то и вернется былой размах Battlefield. Впрочем, и на небольших городских картах онлайновые бои отлично работают – приходится даже придумывать кое-какие новые тактики.

Мы видели лишь режим Rush, но анонсированы еще Conquest (захват флага, грубо говоря) и Team Deathmatch – бои «команда на команду». Мультиплеер уже сейчас выглядит отлично, но самый смак – масштабные бои с авиацией и артиллерией – мы увидим уже ближе к релизу. ■

Даже в узких коридорах метро Battlefield 3 играется прекрасно.

Кастомизировать внешность бойца толком не дают, зато вооружение можно выбирать часами.

ПАТРИК БАХ
PATRICK BACH

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР

? Как вы визуально и стилистически пытались отличить свой сериал от других военных шутеров?

Патрик Бах – Мы стараемся работать в рамках реализма – и такие игры, надо признать, часто выглядят очень похожими. Но наш большой плюс – движок Frostbite 2. С ним мы можем более точно передавать освещение локаций и делать уровни более атмосферными. Так что арт-дирекшн у нас довольно реалистичный, но стиль игры все равно получается узнаваемым. В этот раз мы собираемся сделать тон более взрослым и серьезным, сильней погрузить игрока в мир – мы, например, стараемся показывать руки и ноги персонажа, чтобы игра ощущалась более «реальной».

? Сейчас выходит довольно много игр про современные конфликты. Точно так же несколько лет назад была куча шутеров про Вторую мировую – и тот жанр очень быстро надоел публике. Как думаете, не наступит ли момент, когда и шутеров про современные войны будет так много, что геймеры от них устанут? Как мы поймем, что это время наступило?

Патрик Бах – Ну, понять мы всегда сможем по цифрам продаж (смеется. – *Прим. авт.*). Вообще мне кажется, что современные сюжеты не скоро наскучат публике.

Со Второй мировой было сложней, потому со временем связь людей с той войной становится все слабей. Популярность игр про Вторую мировую в начале нулевых была, пожалуй, связана с выходом «Спасти рядового Райана», сериала «Братья по оружию» и прочих картин – на несколько лет банально появилась мода на эту войну. И поэтому мода так легко угасла.

А современные шутеры в ближайшие годы точно не исчезнут: игрокам легко погрузиться в знакомый мир, который мы постоянно видим в новостях. Однажды, наверное, такие игры приедятся – ну, тогда мы и перейдем к войнам в космосе. Пока никакого снижения популярности нет. Посмотрим, что будет через годик-другой.

? Как новая игра связана с Bad Company? Очевидно, что вы пытаетесь установить некую связь между двумя сериалами – ведь даже обложки у них очень похожие.

Патрик Бах – В первую очередь мы хотим, чтобы все поняли, что мы делаем Battlefield – вне зависимости от подзаголовка. В каждой игре вы найдете классический онлайн-геймплей, хороший баланс и все прочее, что сделало наш сериал популярным. Поэтому мы, конечно, хотим, чтобы игроки видели связь между двумя проектами. Но, в то же время, линейка другая: мы используем новых персонажей, новую историю, новый настрой. Для нас это приятная возможность сделать действительно свежий и оригинальный шутер.

? Но ведь Bad Company не умерла, да?

ЛАРС ГУСТАВССОН
LARS GUSTAVSSON

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР МУЛЬТИПЛЕЕРА

Патрик Бах – Живее всех живых: посмотрите, сколько народу играет в нее сейчас. Не исключаю, что в будущем мы еще вернемся к этой линейке, но пока никаких анонсов.

? А что с Battlefield 1943 для ПК?

Патрик Бах – Мы ее закрыли, игры не будет. Еще в начале года остановили разработку. Решили больших анонсов по этому поводу не делать.

? Будет ли в этот раз туториал для мультиплеера? А то осваивать управление самолетом в бою совсем неудобно.

Ларс Густавссон – Мы этим занимаемся, но ничего пока не могу гарантировать, к сожалению.

? Расскажите, какой будет разрушаемость в Battefield 3. В показанном мультиплеере почему-то не все дома разваливались на части.

Патрик Бах – Это потому, что мы показываем пре-альфа версию, в финальной игре все, что выглядит разрушаемым, будет разрушаемым. Конечно, прорубить новый тоннель в метро не получится, но все дома будут честно обваливаться. Некоторые, правда, оставят после взрывов груду руин, и войти в них не получится – пришлось так сделать, иначе городские карты у нас были бы бесконечными. Никому не интересно, когда 64 игрока расползаются по разным домам и кварталам и не могут друг друга найти.

Ларс Густавссон – В городских боях, очевидно, сложно сровнять весь уровень с землей – дома все-таки большие и построены на века. Это работает и на баланс: в Bad Company 2 часто можно было уничтожить строения на своей базе и затруднить подход команде атакующих – ведь укрытий для них не осталось. Но вообще разрушаемость в новой игре никуда не делась. Укрытия все так же крошатся от пуль, в больших домах все так же делаются дырки, а легкие разносятся на щепки.

? На карте мультиплеера мы деремся с русскими, которые захватили Париж, – как это вообще могло произойти?

Патрик Бах – Ну, скажу так: русские у нас не злые. Вы очень удивитесь тому, как мы их показали. Мы вообще стараемся не делать очевидно положительных и отрицательных героев – в отличие от некоторых других разработчиков. Мне кажется, это слишком однобокий взгляд на войну. Нет хороших и плохих, есть просто два разных взгляда на один конфликт. И с русскими мы постараемся показать именно это.

? Как вы выбирали локации для игры? У вас их меньше, чем в Modern Warfare, но вы, кажется, стараетесь лучше их раскрыть – это верно?

Патрик Бах – Да, именно так. Выбира-

ли мы их просто: исходя из сюжета и из того, где интересно было бы повоевать. Кроме того, мы старались выбрать нейтральные локации и темы – чтобы никого не обидеть и не поднять спорные темы, как это любят делать наши конкуренты. Мне кажется, это некрасивый способ раскручивать игру – нам это не нужно. Мы просто делаем хороший шутер. Никакие самолеты у нас в дома пикировать не будут.

? А уровни мультиплеера и сингла как-то связаны?

Ларс Густавссон – У них общий сеттинг – и, очевидно, мы используем общие текстуры и модели для создания уровней мультиплеера и сингла. Но сами локации будут разные.

? Не чувствуете ограничений реализма? Никогда не хотелось поработать над научной фантастикой или фэнтези?

Ларс Густавссон – Помню, когда команде сообщили о разработке Battlefield 2142, люди чуть ли не дрались за возможность участвовать в проекте (смеется. – *Прим. авт.*). Нам всегда приходилось копировать реальность, а тут художники могли создать целый мир, дизайн новой техники, новых костюмов и оружия. То же было и с Mirror's Edge – и я очень горжусь тем, какой игра получилась.

? Расскажите о своей политике по DLC. Как вы выбирали цены для нового контента?

Патрик Бах – Цены выбираются так же, как и для самой игры. Мы смотрим, сколько копий планируется продать, и думаем, как бы нам не потерять денег. И если продадим больше планируемого, то получим прибыль, если меньше – уйдем в убыток. Если посмотреть на тот же Vietnam, то нового контента там было очень много, и цена в $15, мне кажется, отлично подходила.

? А что вы думаете о политике таких компаний, как Valve, которые годами раздают бесплатный контент? Как они это делают?

Патрик Бах – За них конкретно сказать не возьмусь, но вообще многие компании на одном проекте зарабатывают, а полученные деньги используют вот для такой филантропии на стороне. Если компания большая, то таких возможностей для перераспределения средств можно найти много. Но, опять же, не каждый разработчик может такое себе позволить.

? Многие разработчики говорят, что вы, DICE, им помогаете – в Hot Pursuit вы приложили руку к уровням, в Mass Effect 3 – к звуку, в Medal of Honor делали мультиплеер. Как вы находите время на все это?

Ларс Густавссон – Мы большая студия, у нас сейчас почти 300 сотрудников. И когда один из проектов сдается, а новый еще не запускается, люди иногда на несколько месяцев остаются без дела – и, конечно, они могут помочь другим студиям EA. Но нашим основным фокусом всегда было создание собственных игр. Мы никогда не снимем человека с Battlefield 3, чтобы отправить его кому-то на помощь.

? Что вы думаете о будущем ПК-рынка? Как считаете, браузерки Battlefield станут тут главными продуктами?

Патрик Бах – Их разрабатывает отдельная команда в DICE, так что много про них не расскажу. Но у бразерок, мне кажется, большое будущее. Сейчас играет куда больше людей, чем раньше – есть игры на iPhone, онлайн-игры, игры для Facebook. Но в то же время есть место и для HD-блокбастеров. И мне кажется, они все смогут ужиться и найти свою аудиторию. Блокбастеры ведь не перестали снимать только из-за того, что появился YouTube.

? Последний вопрос технического характера. Многим геймерам кажется нереалистичным, что в Battlefield быстрее достать пистолет, чем перезарядить ружье. Что вы по этому поводу думаете?

Патрик Бах – У нас, на самом деле, есть свой помощник-военный, который на все вот такие вопросы отвечает. И да, с этой проблемой он тоже работал и подробно нам ее объяснил: в реальном бою действительно часто переключаются на пистолет, когда заканчиваются патроны винтовки. Солдат отпускает ружье и оставляет его висеть на ремне, а сам одним движением выхватывает из нагрудного чехла пистолет и стреляет: это обычная тактика, и ее используют в боях. С другой стороны, некоторые винтовки перезаряжаются очень быстро, для них переключаться на пистолет смысла нет – и в игре мы это тоже отразили. Так что за реализм не беспокойтесь: у нас за этим следят специальные люди. ■

РУССКИЕ У НАС НЕ ЗЛЫЕ. МЫ ВООБЩЕ СТАРАЕМСЯ НЕ ДЕЛАТЬ ОЧЕВИДНО ПОЛОЖИТЕЛЬНЫХ И ОТРИЦАТЕЛЬНЫХ ГЕРОЕВ – В ОТЛИЧИЕ ОТ НЕКОТОРЫХ ДРУГИХ РАЗРАБОТЧИКОВ. ЭТО СЛИШКОМ ОДНОБОКИЙ ВЗГЛЯД НА ВОЙНУ. НЕТ ХОРОШИХ И ПЛОХИХ, ЕСТЬ ПРОСТО ДВА РАЗНЫХ ВЗГЛЯДА НА ОДИН КОНФЛИКТ. И С РУССКИМИ МЫ ПОСТАРАЕМСЯ ПОКАЗАТЬ ИМЕННО ЭТО.

ПАТРИК БАХ, ИСПОЛЬНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР DICE

Автор:
Сергей Думаков

BATTLEFIELD PLAY4FREE

ДЕНЬГИ И ВЕТЕР

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** DICE
- **ИНТЕРНЕТ:** battlefield.play4free.com

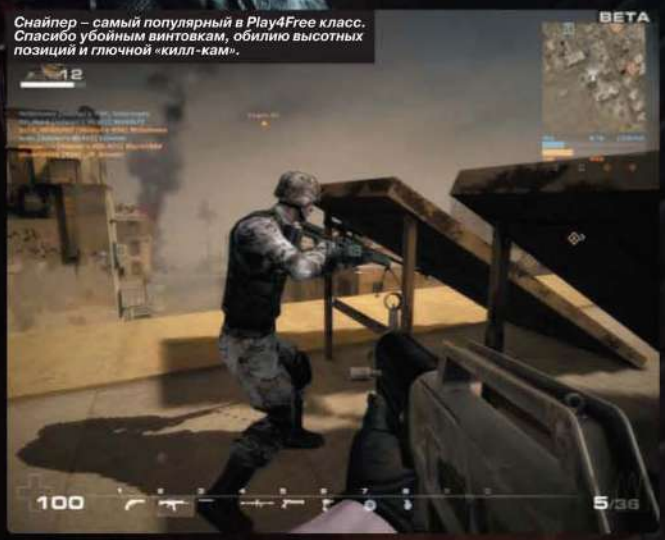
Бета-версия Battlefield Play4Free превратилась из закрытой в открытую. Особых изменений с игрой, как ни странно, не случилось: одной картой больше – и это главное отличие новой ревизии самого перспективного (потенциально) бесплатного сетевого боевика от старой.

Работает Play4Free, как известно, на модифицированной версии движка Battlefield 2 – но выглядит при этом все равно как-то несерьезно. Пластилиновые бойцы, игрушечные модельки танков… Play4Free поначалу удивляет даже сильнее, чем Battlefield Heroes! Потому что там – сознательная стилизация, а здесь – невынужденный конфуз: вроде и разрешения высокие, и гигабайт оперативной памяти чем-то занят, а все равно вокруг пустынно. Возможно, это из-за хорошей памяти: мы все прекрасно помним, какие ощущения в оригинальной игре дарила карта Strike at Karkand. Среди трех местных арен ее римейк – безусловный чемпион, однако удовольствия от боев в новом Карканде вполовину меньше. Даже если включить полноэкранный режим, пространство в Play4Free все равно какое-то сплюснутое и неудобное, как если бы кто-то исказил привычную перспективу. Здесь не бежишь – спотыкаешься от бордюра к бордюру, причем даже миллиметровая неровность рельефа моментально завершает спринтрывок (что важно, поскольку практически все парапеты и ограждения можно перепрыгнуть только в режиме быстрого бега). Плюс ко всему отсутствие разрушаемости и невозможность смены классов «на лету» (для того чтобы выбрать снайпера вместо инженера, нужно закончить текущую сессию) превращает любое сражение в гнетущую схватку за три-четыре ключевых позиции – и это не места расположения флагов в режиме Assault, а проходы, арки и дыры в заборах. Известные своим трепетным отношением к дизайну игровых карт шведы в этот раз неприятно удивили.

Все эти недочеты были видны еще во время закрытого тестирования, однако почти все перекочевали и в открытую бета-версию. Да, онлайн-войну в DICE делают по-прежнему лучше всех, но в Play4Free они впервые в своей истории делают игроку неудобно. Это довольно сложно объяснить, но очень легко почувствовать, запустив очередную сессию. Для новичка игра вовсе выглядит настоящим адом: индикатор попадания выглядит как ровная окружность (попробуй догадайся, откуда стреляли), гранат и противотанковых мин по умолчанию не существует, в самолеты и вертолеты пускают только в качестве пассажира, враги если и отмечаются специальной кнопкой – только на пару секунд… при этом убивают быстро и сразу, да еще и каким-нибудь замысловатым способом вроде невидимой пехотной мины. Все это умножается на страшно не-

Угол обзора в игре неважный: несчастный враг упадет раньше, чем поймет, в чем дело.

Полная выкладка. Берет, кстати, дают за участие в закрытом бета-тесте.



Снайпер – самый популярный в Play4Free класс. Спасибо убойным винтовкам, обилию высотных позиций и глючной «килл-кам».

Да-да, скорость перемещения по лестницам отныне тоже считается особым умением.

Ассортимент в магазине по сравнению с ЗБТ слегка расширился, однако по-прежнему удручающе скуден.

удобное управление, где нельзя менять вид оружия колесом «мыши», зато по клавише F можно лицезреть свою собственную физиономию.

На самом деле, все просто: ведь это не обычный сетевой шутер, а онлайновая игра, к которой пользователя нужно заставить возвращаться раз за разом. Как только вояка набирает достаточное количество опыта, чтобы получить новый уровень, ему дарится «балл тренировки», который можно использовать в специальном внутриигровом древе умений. И тут-то оказывается, что и индикатор попаданий можно довести до вполне человеческого девяностоградусного, и гранаты кидать научиться, и бравым пилотом стать, и еще получить кучу вещей, которые в современных шутерах давно уже как стандартны.

А ведь сами схватки здесь хороши. Здесь хочется воевать. Приличный (хотя и необыкновенно скудный по меркам DICE) выбор оружия, отличная динамика, масштабность происходящего – все это так же здорово, никто не спорит, самый настоящий Battlefield в окне браузера, однако мало кому понравится, когда ему каждую минуту ставят подножку. Тут-то и приходит на помощь внутриигровой магазин: купи за маленькую денежку специальный бустер, и твой опыт будет расти значительно быстрее! Удивляешься тому, что вражеский «хаммер» остается на ходу после двух попаданий из РПГ? Так ведь у водителя специальный перк на прочность, а твое оружие не прокачано – опять же давай денежку и через пару часов сможешь играть с противником на равных. Человек, потративший на Play4Free тысячу живых рублей, чувствует себя в ней прекрасно: лучшее оружие, лучшие бронежилеты и пояса, возможности и способности, даже экстравагантные головные уборы и солнечные очки бабочкой – сразу и навсегда, в то время как на «кредиты», которые игрок в мизерном количестве получает вместе с каждым раундом, можно купить лишь временное право пользования тем или иным стволом. Несмотря на все обещания, никакого равенства в Play4Free нет и быть не может: без дополнительных вложений это не игра, а мука. Выбор простой: терпеть и ждать, что эти мучения со временем прекратятся (читай: будут нивелированы естественным развитием персонажа), либо… ну, вы поняли.

Впрочем, время для преображения у проекта еще есть. Управление поправить не проблема, баланс между теми, кто платит, и теми, кто «качается» исключительно своими силами, настраивается тоже быстро. В самой своей основе – мобильный Battlefield 2 по одному клику, игра, ради которой еще совсем недавно меняли компьютеры, – это классный, качественный продукт. Единственная новая карта, Sharqi, вообще практически идеальна и недостатков почти не имеет: интенсивные городские бои, изумительной красоты ландшафт, множество вариаций как для атаки, так и для защиты – интересно лишь то, что для DICE важней. В своем окончательном варианте Battlefield Play4Free может оказаться как уникальным в своем роде сетевым боевиком, так и очередной версией казуалок для соцсетей, сама механика которых основана на невозможности нормальной игры без финансовых вложений. ■

Шестизарядный револьвер – выбор профессионала, убивает с двух выстрелов на расстоянии в сотню метров. Если в голову – достаточно одного.

Автор:
Борис Соколов

ДЕЛА БУХГАЛТЕРСКИЕ

СЧИТАЕМ ДЕНЬГИ В ИЗДАТЕЛЬСКИХ КАРМАНАХ

Call of Duty: Black Ops – главная ударная сила Activision Blizzard. За первые пять дней с начала продаж игра собрала 650 млн долларов, а к концу года – более миллиарда.

Крупнейшие издательства отчитались перед своими акционерами за минувший финансовый год (в отличие от России, в некоторых странах он не совпадает с календарным и заканчивается 31 марта).

Activision Blizzard продала игр на 1,45 млрд долларов (показатель прошлого года – 1,31 млрд) и получила прибыль в размере 503 млн долларов (381 млн в прошлом году). Отрадно, что процент игр для PC увеличился больше чем в два раза. Вместо жалких 4 процентов теперь набралось все 9. Так держать!

По сравнению с прошлым годом японский гигант Capcom улучшил свои результаты на 46 процентов и подтянул обороты до 1,2 млрд долларов. С прибылью дела обстоят еще лучше. Прибавка составила 156 процентов или 178 млн долларов в денежном выражении.

Ubisoft Entertainment не стала раскрывать данные о своей прибыли и ограничилась общей статистикой. Оборот продаж французской компании равняется 1,039 млрд долларов, что на 19 процентов выше прошлогодних показателей. К сожалению, на рынок PC-игр приходится лишь 17 процентов от общего объема.

Пример с французов берут американцы из Electronic Arts. На этот раз они решили обойтись статистикой продаж своих самых успешных игр. Тиражи Medal of Honor, Need for Speed: Hot Pursuit и приставочного спортивного хита Madden NFL 11 успешно преодолели барьер в 5 млн экземпляров. Шутер Battlefield: Bad Company 2 достиг планки в 7 млн копий. И это не считая продаж дополнения Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam. Более свежие игры Crysis 2, Dragon Age 2 и Dead Space 2 успешно преодолели рубеж в 1 млн и не планируют на этом останавливаться.

А вот THQ не может похвастать хорошими результатами. Потери составили 136,1 млн долларов, когда как в прошлом году они равнялись 9 млн. Однако руководство не унывает и рассчитывает получить прибыль в ближайшие месяцы. Уже сейчас тираж шутера Homefront перевалил за отметку 2,6 млн экземпляров. На подходе трио потенциальных хитов Red Faction: Armageddon, Warhammer 40,000: Space Marine и Saints Row: The Third. Исполнительный директор THQ Брайан Фаррелл (Brian Farrell) полон оптимизма. Он считает, что издательство движется в верном направлении и скоро сможет встать вровень с такими титанами игрового цеха, как Electronic Arts и Activision Blizzard. ■

По состоянию на 31 марта тираж главного хита Ubisoft Entertainment – Assassin's Creed: Brotherhood более 7 млн экземпляров.

Еще не известно, насколько сильно сказалась на статистике продаж Crysis 2 февральская кража бета-версии.

Шутер Homefront должен подправить неутешительную статистику THQ.

ЕГО ВЕЛИЧЕСТВО ФУТБОЛ

АНОНСИРОВАНЫ PRO EVOLUTION SOCCER 2012 И FIFA 12

Konami и EA Canada представили новые выпуски своих футбольных симуляторов. Начнем с японцев. Создатели Pro Evolution Soccer 2012 взяли курс на повышение реализма. С виртуальными футболистами провели несколько тактических занятий. Теперь они лучше открываются для пасов и умеют уводить соперников в сторону, чтобы предоставить владеющему мячом партнеру по команде больше пространства для атаки. Улучшена физическая модель. Толчки, столкновения и подкаты теперь выглядят правдоподобнее. Разработчики уделили пристальное внимание зависимости стилистики игры от физических параметров футболиста. Так, рослые «гренадеры» прут напролом и не прочь побороться за верховые мячи, а невысокие «технари», наоборот, стараются избегать столкновений и используют дриблинг. Вопреки ходившим по Интернету слухам в игре представлены два главных европейских клубных турнира: Лига Чемпионов и Лига Европы. По сравнению с прошлой частью добавлено 6 новых чемпионатов, 11 клубов (в том числе и московский ЦСКА) и 32 национальных сборных. В России Pro Evolution Soccer 2012 издаст «1С-СофтКлаб».

А вот FIFA 12 переходит на полностью новый движок. Помимо графики EA Canada улучшит физическую модель повреждений. Специальная технология Impact Engine занимается просчетом вероятности получения игроком травмы. Учитывается огромное количество параметров: вес и рост футболиста, скорость движения, сила удара, расположение определенных частей тела (например, выставленная вперед коленка при столкновении) и многое другое. В результате увеличится количество травм. Например, один футболист повредит ногу после грубого подката соперника, а другой ближе к концу матча попросит замену из-за того, что у него сводит мышцы.

Андрей Аршавин играет в лондонском «Арсенале» не так ярко, как полтора года назад, но он по-прежнему остается главной российской звездой на Западе.

В минувшем сезоне бразилец Кака далеко не всегда выходил в стартовом составе мадридского «Реала».

Защитник дортмундской «Боруссии» и сборной Германии Матс Хуммельс станет «лицом с обложки» для немецкого издания FIFA 12.

Изменится система пасов. Теперь точность передачи зависит от того, насколько хорошо пасующий игрок видит своего партнера . Не стоит ждать большой отдачи от банальной «закидушки» вперед. Если внезапно выполнить слепой навес на противоположный фланг, то адресат передачи может среагировать слишком поздно и упустить мяч за боковую линию.

В рекламной кампании FIFA 12 задействовано как минимум шестеро известных футболистов. Electronic Arts пригласила Уэйна Руни (Wayne Rooney), Кака (Kaka), Карима Бензему (Karim Benzema), Жерара Пике (Gerard Pique), Тима Кэхилла (Tim Cahill) и Матс Хуммельса (Mats Hummels). Не исключено, что список пополнится еще несколькими звездами. ■

Поговаривали, что Pro Evolution Soccer 2012 останется без еврокубков. Но японцы отстояли право использовать в игре Лигу Чемпионов и Лигу Европы.

АНТИТЕРРОРИСТИЧЕСКИЙ ФРОНТ

ПЕРВАЯ ИНФОРМАЦИЯ О CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

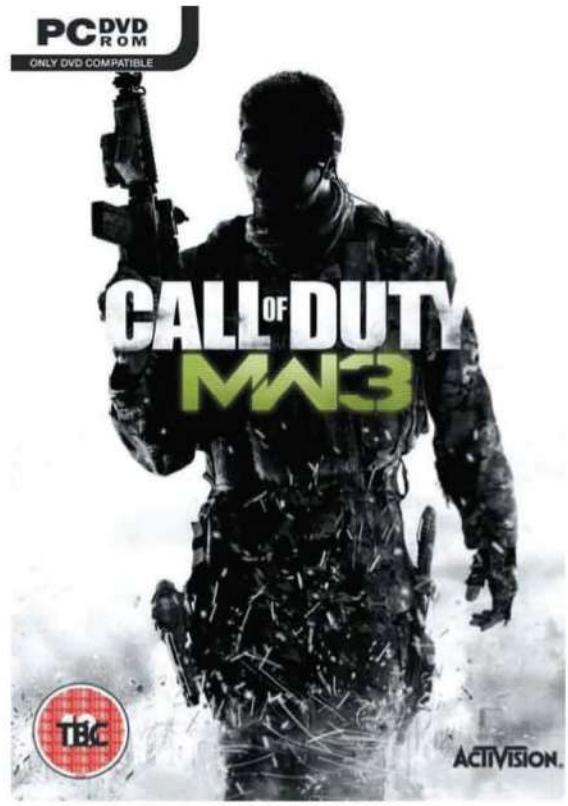
Сериал Call of Duty напоминает надежное охотничье ружье-двустволку с раздельными спусковыми крючками. Сначала стреляют из одного ствола, а потом – из другого. В 2005, 2007 и 2009 годах пальнула Infinity Ward, а 2006, 2008 и 2010 – Treyarch Invention. Причем с каждым годом стрелок бьет все ближе и ближе к яблочку. Чего только стоит фантастический успех Call of Duty: Black Ops! На этот раз в ствол зарядят патрон с маркировкой Call of Duty: Modern Warfare 3. В изготовлении боеприпаса задействовано сразу три компании: Infinity Ward, Sledgehammer Games и Raven Software.

Сюжет игры стартует с того места, на котором заканчиваются события Call of Duty: Modern Warfare 2. Отправившиеся в индийский город Дхарамсала британцы Джон «Соуп» МакТавиш и Джон Прайс, а также российский информатор Николай натыкаются на засаду. После продолжительной перестрелки с боевиками террориста Владимира Макарова за троицей прилетает спасательный вертолет. Затем в дело вступают новые герои серии – двое оперативников американского спецподразделения Delta Force с позывными Frost и Sandman. Именно им достанется большая часть игрового времени. В одном из эпизодов нам предстоит взять в свои руки управление агентом ФСБ и ни на шаг не отходить от российского президента во время подписания мирного соглашения с США. Разумеется, террористы попытаются сорвать проведение встречи.

Всего для одиночной кампании запланировано 15 миссий. Теперь прибавьте к ним 5 карт для режима Spec Ops и 20 карт для мультиплеерных баталий. Сражения развернутся на территории США, России, Англии, Германии, Франции, Чехии, Сьерра-Леоне, Объединенных Арабских Эмиратов и уже упомянутой Индии. Большую часть операций нам предстоит провести со стрелковым оружием наперевес.

А так выглядят модели чешских бойцов сопротивления.

На этом арте изображены российский президент Юрий и правая рука террориста Макарова по прозвищу Волк.



Нетерпеливые фанаты дали волю фантазии и нарисовали вот такой вариант обложки игры.

По сюжету игры, изображенный на арте спецназовец Sandman имеет более высокое воинское звание, чем Frost.

Не обойдется и без управления боевой техникой. В одной из миссий нам дадут порулить танком, а в другой – занять в американском самолете Lockheed AC-130 Spectre место одного из четырех стрелков. Выход Call of Duty: Modern Warfare 3 назначен на 8 ноября 2011 года. Более подробную информацию ищите в нашем репортаже с показа Activision в Лондоне. ■

ВОЗВРАЩЕНИЕ АГЕНТА-47

НОВАЯ ЧАСТЬ СЕРИАЛА HITMAN

Информация о старте работ над пятой частью сериала Hitman начала гулять по просторам Интернета еще в мае 2009 года. Два года представители IO Interactive хранили молчание. Дело доходило до того, что пришедших на просмотр Kane & Lynch 2: Dog Days журналистов настоятельно просили не заходить в определенные части офиса компании, дабы они не увидели мониторы с графикой из некоего секретного проекта.

Итак, настало время срывать маски. Пятая часть сериала называется Hitman: Absolution. Разработчики наконец-то вняли просьбам фанатов и перешли на новый графический движок. Называется он Glacier 2. Напомним, что в основе всех предыдущих творений компании лежал то и дело модернизировавшийся движок Glacier Engine. Да-да, тот самый, на котором создавался первый эпизод приключений лысого киллера 2000 года выпуска. Вместо устаревшей motion capture для оцифровки движения актеров применяется более современная технология performance capture от Giant Studios, которая позволяет захватывать движения мимических мышц лица. Именно ее использовал Джеймс Кэмерон (James Cameron) во время съемок «Аватара».

О сюжете игры известна самая малость. В небольшом сопроводительном тексте к видеоролику от разработчиков нам сообщают о том, что герой становится участником крупного заговора. Его предали все, кому он доверял, его ищет полиция. И теперь хладнокровный убийца в поисках правды берется за самое опасное в своей жизни задание. Звучит интригующе, но хотелось бы услышать побольше конкретики.

Тем временем стали известны имена актеров, задействованных в озвучивании игры. Как и прежде, Агент 47 будет разговаривать голосом Дэвида Бэйтсона (David Bateson). Родившийся на территории Южной Африки 51-летний актер сейчас проживает в Копенгагене и тесно сотрудничает с датскими разработчиками. Самая значимая роль в кинокарьере Дэвида – образ молодого моряка в фильме Ларса фон Триера (Lars von Trier) «Рассекая волны» 1996 года выпуска. Главного отрицательного персонажа Блэйка Декстера взял на себя Кит Кэррадайн (Keith Carradine). Сводный брат покойного Дэвида Кэррадайна (David Carradine) снялся в более чем сотне картин, однако награды «Оскар» и «Золотой глобус» в 1976 году он получил в качестве композитора за песню к фильму «Нэшвилл». Связную Диану Бернвуд озвучит Марша Томасон (Marsha Thomason). Ее вы могли видеть в сериале «Остаться в живых» и «Гимнастки».

Остается добавить, что релиз Hitman: Absolution состоится в 2012 году. Игру покажут за закрытыми дверьми на выставке E3. Примерно в это же время станут доступны и первые скриншоты. ■

Разработчики не спешат выкладывать скриншоты. До E3 придется довольствоваться этим рендером.

Дэвид Бэйтсон подарил Агенту 47 не только свой голос, но и внешность.

Эти два арта гуляют по сети с июля прошлого года.

Издательство Square Enix предлагает фанатам выбрать один из трех вариантов будущей обложки.

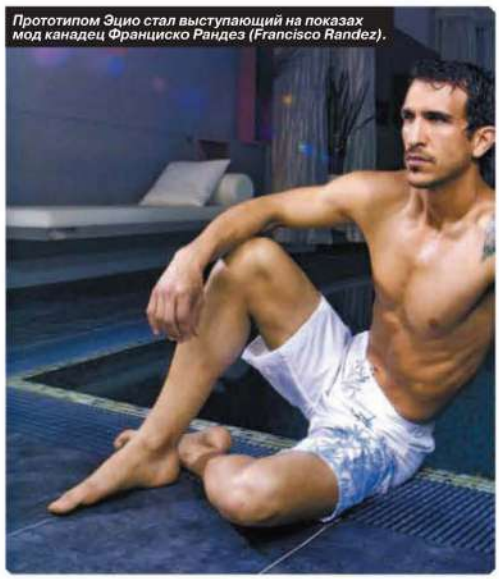
ОХОТНИК НА ТАМПЛИЕРОВ

АНОНСИРОВАН ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Еще один громкий анонс минувшего месяца – Assassin's Creed: Revelations. Игра станет третьей, завершающей частью истории о приключениях Эцио Аудиторе. Флорентинец прибывает на родину своего предка Альтаира в находящийся под властью тамплиеров город Масиаф. Там он узнает, что рыцари ищут некий могущественный артефакт, доступ к которому открывают спрятанные в Константинополе пять древних печатей. Герой отправляется в столицу Оттоманской империи. Вместе с ним туда стекается огромное число тамплиеров. Большую часть миссий нам предстоит играть от лица Эцио. Для выполнения некоторых заданий придется переселиться в тела двух других героев серии: Альтаира и Дезмонда Майлса. Виртуальный Константинополь разделен на четыре части: Constantine, Beyazid, Imperial и Galata. Также ожидается командировка на территорию расположенной на востоке Малой Азии Каппадокии. Сейчас эти земли входят в состав Турции. Чтобы увеличить скорость перемещения по улицам, разработчики включили в арсенал лезвие-крюк. С его помощью главный герой скользит по прикрепленным к крышам зданий веревкам. Таким образом, на банальном продвижении из пункта «А» в пункт «Б» экономится до 30 процентов игрового времени. Также новинку можно использовать в качестве холодного оружия. Герой вонзает лезвие-крюк в противника и подтягивает его к себе, чтобы нанести серию завершающих ударов, как Scorpion из Mortal Kombat. Система управления теперь выглядит следующим образом: в правой руке под рукавом находится лезвие-крюк, а в левой – метательное оружие или одна из 300 разновидностей взрывчатки.
Еще одна новинка Assassin's Creed: Revelations – уникальная способность

Хочешь жить, придется спешно освоить навыки скалолазания.

Предыдущая часть серии Assassin's Creed: Brotherhood появилась на приставках в декабре, а на PC – лишь в марте.



Прототипом Эцио стал выступающий на показах мод канадец Франциско Рандез (Francisco Randez).

Уже в третий раз подряд Эцио становится героем серии Assassin's Creed.

героя под названием «Орлиное чувство». Если на продолжительное время остановить свой взгляд на каком-нибудь персонаже, то вы узнаете, из какой части города он пришел и куда держит свой дальнейший путь. Так вы сможете обходить патрули, не попадаться на глаза городской страже и избегать встреч с расставленными то тут, то там ловушками. Помимо основных заданий вы сможете выполнять побочные миссии. Например, защитить торговца от банды грабителей или прийти на помощь истошно орущей за углом женщине.
Примечательно, что игрой занимаются сразу шесть компаний. Основные работы ведутся в стенах Ubisoft Montreal, а еще пять отделений Ubisoft Entertainment создают различные дополнительные элементы. Релиз приставочной версии Assassin's Creed: Revelations запланирован на ноябрь этого года, выход на PC стоит ожидать в первой половине 2012 года. ■

ИЮЛЬ: КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
				1	2	3
4				8	9	10
11				15	16	17
18	19 **SUPREME RULER: COLD WAR** В неказистой на вид канадской RTS за мировое господство схлестнутся две сверхдержавы: СССР и США.	20	21			
25	26 **THE CURSED CRUSADE** Папа Римский объявил поход на Константинополь. Храмовники шинкуют врагов на кусочки с помощью разнообразных комбо.			29	30 **TRACKMANIA 2: CANYON** Продолжение гоночной серии, в которой игрок может нарисовать в редакторе трассу, а потом прокатиться по ней с ветерком.	31 **FALLOUT: NEW VEGAS – LONESOME ROAD** Четвертое дополнение к Fallout: New Vegas. Курьер должен пройти через опасные каньоны Великого раздела.

ЖДЕМ В ТЕЧЕНИЕ ГОДА

Август
Warhammer 40,000: Space Marine

Добившись успеха в жанре RTS, Relic Entertainment пробует свои силы в жанре экшн. Представьте себе Gears of War с имперским космодесантником в главной роли.

8 сентября
Меч и магия. Герои VI

Разработку продолжения легендарной серии доверили студии Black Hole Entertainment. Посмотрим, насколько венгерские разработчики будут чтить традиции.

18 октября
Batman: Arkham City

Огороженный от всего Готэма огромной стеной квартал «Аркхем-Сити» переполнен оголтелыми преступниками. Сунуться в это место решается только Темный рыцарь.

Автор:
Борис Соколов

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: REMEDY ENTERTAINMENT

ХРОНОЛОГИЯ РЕЛИЗОВ

1996	Death Rally
2001	Max Payne
2003	Max Payne 2: The Fall of Max Payne
2010	Alan Wake

- **СТУДИЯ:** Remedy Entertainment
- **СТРАНА:** Финляндия
- **ГОРОД:** Эспоо
- **ПОЧТОВЫЙ АДРЕС:** Kappelitie 6, FIN-02200 ESPOO, Finland
- **ИНТЕРНЕТ:** http://www.remedy-games.com
- **ПАРТНЕРЫ-ИЗДАТЕЛИ:** Apogee Software, GT Interactive, Gathering of Developers, Rockstar Games, Microsoft

Петри Ярвилехто (на фото: крайний слева) показывает ранний вариант Max Payne представителям 3D Realms Entertainment.

ПРОДУКТ ДЕМО-СЦЕНЫ

В 1995 году дизайнер Петри Ярвилехто основал в городе Эспоо компанию Remedy Entertainment. Костяк команды составили четверо членов финской демо-группы Future Crew. Первым проектом стала аркадная гонка Death Rally. Игра вышла в сентябре 1996 года. В 2009 году разработчики оптимизировали свое дебютное творение под возможности современных компьютеров и разместили для бесплатного скачивания на официальном сайте компании. В 2011 – выпустили версию для iPhone и iPad.

За пять лет разработки игра несколько раз меняла свой внешний вид. Перед вами самый ранний скриншот 1997 года.

ТАКОЙ РАЗНЫЙ MAX PAYNE

В конце 1996 года финны решили покорить новую высоту – создать экшн от третьего лица. На первых порах разработчики представляли в своих умах эдакую смесь из Tomb Raider и приставочного изометрического шутера Loaded. После прихода в команду сценариста Сэма Лейка (Sam Lake) концепция изменилась. Игра несколько раз меняла свое название. Сначала проект окрестили Dark Justice, затем переименовали в Max Heat. В 1997 году утвердился окончательный вариант – Max Payne.

В феврале 2010 года стало известно, что Alan Wake не выйдет на PC.

ПОСЛЕ ТРИУМФА

Игра разошлась тиражом в 5 миллионов экземпляров. В октябре 2003 года подоспело продолжение под названием Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Вторую часть раскупали не так активно – всего лишь 2 миллиона проданных копий. После этого разработчики захотели отдохнуть от нью-йоркского копа. В мае 2005 года на выставке E3 они показали первые отрывки из хоррор-экшна Alan Wake. Тогда игру планировали выпустить на PC и Xbox 360, однако позже версию для ПК отменили.

ПРОЦЕНТ PC-ИГР

75%*

** отношение PC-игр, созданных студией, к общему количеству ее релизов.*

Русских и финнов связывает много общего.

КУСОЧЕК РОССИЙСКОЙ ИМПЕРИИ

Финляндия (официально Финляндская Республика) – государство на севере Европы площадью 338 тысяч квадратных километров и населением почти 5,4 миллиона человек. Местные жители называют свою страну Суоми. Долгое время земли Финляндии входили в состав других государств: с 1150 по 1809 год – Швеции, а с 1809 по 1917 – России. После Октябрьской революции финский сенат подписал Декларацию независимости. 6 декабря 1917 года считается датой начала жизни новой независимой страны.

Одна из достопримечательностей Эспоо – огромное офисное здание компании Nokia.

СЛЕДОМ ЗА ХЕЛЬСИНКИ

Эспоо – второй по величине город в Финляндии площадью 528 квадратных километров (разделен аж на 55 районов) и населением в 236 тысяч человек. Расположен на юге страны на берегу Финского залива Балтийского моря в 18 километрах западнее столицы. Вместе с Хельсинки, Вантаа и Кауниайнен город входит в состав так называемого столичного региона. Первое письменное упоминание о Эспоо датировано 1431 годом. Кстати, именно в этом городе основана популярная рок-группа Children of Bodom.

Кими-Матиас Райкконен – гордость финских автолюбителей.

ДОРОГА В СПОРТ

Быть разработчиком популярных игр – дело почетное, но больше всего жители Эспоо гордятся своими спортсменами. В этом небольшом по российским меркам городе родились Чемпион мира 2007 года и дважды вице-чемпион мира 2003 и 2005 годов в гонках класса «Формулы 1» Кими-Матиас Райкконен (Kimi-Matias Rdikkqnen), а также единственная обладательница золотой медали Чемпионата Европы по фигурному катанию Лаура Леписте (Laura Lepistq). А еще в Эспоо базируется футбольный клуб «Хонка» и хоккейная команда «Эспо Блюз».

Автор:
Борис Соколов

10 ФАКТОВ О MAX PAYNE,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

Разработка первой части стартовала в конце 1996 года после выхода дебютного проекта Remedy Entertainment – экшна на колесах Death Rally. Релиз Max Payne состоялся 25 июля 2001 года. Игра несколько раз меняя свой внешний вид и вошла в список главных долгостроев второй половины 90-х годов. ■

2

Авторы черпали вдохновение из скандинавской мифологии, гонконгских боевиков Джона By (John Woo), голливудских нуар-детективов, фильмов Квентина Тарантино (Quentin Tarantino) и серии комиксов Фрэнка Миллера (Frank Miller) «Город грехов». ■

3

Чтобы добиться максимального реализма игрового окружения, разработчики отправились в неблагополучные кварталы Нью-Йорка и сняли все увиденное на фото- и видеокамеры. Полученный материал они использовали для создания фототекстур зданий. ■

4

Сценарий Max Payne состоял из 160 страниц. Сценарий второй части разросся аж до 600 страниц.
Сюжет и диалоги придумал Сэм Лейк (Sam Lake). Настоящее имя финского писателя – Сами Ярви (Sami Järvi). Järvi, как и Lake, переводится как «Озеро». ■

5

Локализация Max Payne вышла 30 ноября 2001 года. Компания «1С» пригласила для озвучивания главной роли народного артиста России Алексея Булдакова. Звезда «Особенностей национальной охоты» честно записал все свои реплики, но в образ так и не попал. ■

6

Макс Пэйн как две капли воды похож на сценариста игры Сэма Лейка. Для создания моделей второстепенных персонажей дизайнеры использовали внешность своих друзей, родственников и случайно встретившихся людей. Так, в игре засветился разносчик пиццы. ■

7

В 2003 году американский рестлер Maxx Payne подал в суд на разработчиков и издателей игры, обвиняя их в незаконном использовании своего псевдонима. Реальное имя истца – Дэррил Петерсон (Darryl Peterson). Нанесенный ущерб он оценил в 10 миллионов долларов. В 2005 году стороны урегулировали конфликт вне зала суда. ■

8

Киностудия Collision Entertainment приобрела права на экранизацию Max Payne еще в 2001 году. Премьера состоялась в октябре 2008 года. Главную роль исполнили Марк Уолберг (Mark Wahlberg), Мила Кунис (Mila Kunis) и Ольга Куриленко. Картина с бюджетом 35 миллионов долларов собрала в мировом прокате 85 миллионов. ■

9

В 2002 году компания Dimension Films собиралась снять по мотивам Max Payne телесериал. Проектом руководил продюсер известных сериалов «Детектив Нэш Бриджес» и «Ангел» Шоун Райан (Shawn Ryan). Вместо переноса действий игры на телевизионный экран Шоун занялся продюсированием «Обмани меня» и «Власти закона». ■

10

В 2005 году англичанин Фергл Гибсон (Fergle Gibson) анонсировал трехсерийную любительскую короткометражку Max Payne: Payne & Redemption. Главные роли отводились малоизвестным актерам Найджелу Биллингу (Nigel Billing), Джону Мангану (John Mangan) и Кайли Кашман (Kylie Cushman). Проект так и не доведен до конца. ■

БУДЬ ХИТРЫМ!

СЭКОНОМЬ ТЫСЯЧУ РУБЛЕЙ НА ГОДОВОЙ ПОДПИСКЕ!

ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ», ДИСКОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ И ВИДЕОЖУРНАЛ LEVEL UP!

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 2300 руб.

ПОЛУГОДОВАЯ ПОДПИСКА – 1300 РУБ.
(ВКЛЮЧАЯ ДОСТАВКУ)

Еще выгоднее! Подписка на комплект

РС ИГРЫ (2 DVD) и СТРАНА ИГР (1 DVD)

на год – 3960 руб., на 6 месяцев – 2178 руб.

ПОДПИСКА – ЭТО ЛЕГКО!

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через любой банк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из этих способов:
   – по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   – по факсу **(495) 545-0906**;
   – по адресу **115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

Если произвести оплату в феврале, то подписку можно оформить с апреля.
Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

УЗНАЙТЕ, КАК САМОСТОЯТЕЛЬНО ПОЛУЧИТЬ ЖУРНАЛ НАМНОГО ДЕШЕВЛЕ!

ЗВОНИТЕ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **(495) 663-8277** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8-800-200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВАШИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____
область/край _____
город _____
улица _____
дом _____ корпус _____
квартира/офис _____
телефон (код) _____
e-mail _____
сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

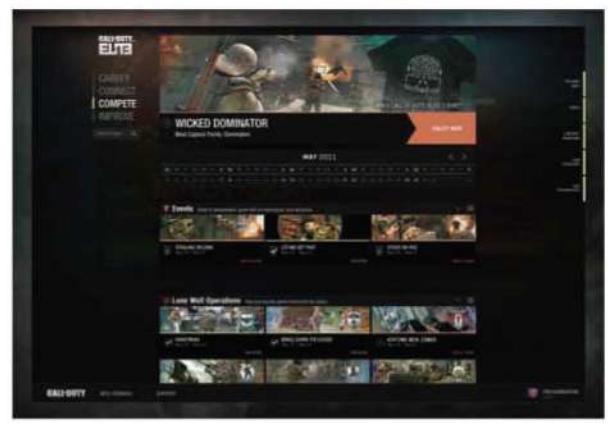
Автор:
Александр Трифонов

ACTIVISION

БОЛЬШИЕ КОМПАНИИ ДАВНО УЖЕ ЗАВЕЛИ ПРИВЫЧКУ УСТРАИВАТЬ СОБСТВЕННЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ В ПРЕДДВЕРИИ E3 – НА САМОЙ ВЫСТАВКЕ ТАКОГО ВНИМАНИЯ СО СТОРОНЫ ПРЕССЫ НЕ ПОЛУЧИШЬ, ДА И ЖУРНАЛИСТАМ КУДА УДОБНЕЕ ПОСМОТРЕТЬ СРАЗУ ВСЮ ЛИНЕЙКУ ИЗДАТЕЛЬСТВА И ЗАДАТЬ ВОПРОСЫ РАЗРАБОТЧИКАМ, НЕ ОТВЛЕКАЯСЬ НА ДРУГИЕ ИГРЫ И НЕ ПРОБИВАЯСЬ ЧЕРЕЗ ТОЛПЫ НАРОДА.
В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ МЫ РАССКАЗЫВАЛИ О МИНИ-ВЫСТАВКЕ ОТ ELECTRONIC ARTS, А В ЭТОТ РАЗ НАС В ЛОНДОН ПРИГЛАСИЛ ИХ ЗЛЕЙШИЙ КОНКУРЕНТ – ACTIVISION, ПОРАДОВАВ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ИНТЕРЕСНЫМИ АНОНСАМИ. И ЕСЛИ О ПЕРВОМ ПОКАЗЕ MODERN WARFARE 3 ВСЕ БЫЛО ИЗВЕСТНО ЗАРАНЕЕ, ТО ПАРА ДРУГИХ ПРОЕКТОВ СТАЛА НАСТОЯЩИМ СЮРПРИЗОМ.

PRE-E3 2011

RECENT MATCHES
DOMINATION
BERLIN WALL
CUSTOM CLASSES


COMPETE
WICKED DOMINATOR

TRANSFORMERS: DARK OF THE MOON

Прямо в зале, служившем зоной отдыха между презентациями, было установлено восемь демо-юнитов с сетевой версией новой игры про трансформеров, приуроченной к выходу третьего фильма. Все желающие могли сразиться в дефматче на одной из нескольких карт и опробовать четыре представленных типа роботов. Что интересно, игра не повторяет события грядущего блокбастера от Майкла Бэя, а является приквелом, в котором рассказывается о событиях, произошедших за три года с момента окончания «Мести Павших».

О сюжетной части находившиеся там же в зале разработчики рассказать ничего не могли – мол, до премьеры в июле скованы страшнейшими подписками с киношниками, но обещали интересную историю, проливающую свет на доселе неизвестные факты об обновленной вселенной. Начнем мы на стороне автоботов, а после определенного поворота оставшуюся часть игры проведем за десептиконов, причем нам намекнули, что хэппи-энда не будет: «плохие» победят, а окончание истории последует уже в фильме. Помня о предыдущей работе студии High Moon – War for Cybertron, мы полны оптимизма. Уж кто-кто, а эти ребята относятся к разноцветным гигантским роботам на полном серьезе, и к тому же учли все претензии к прошлой игре.

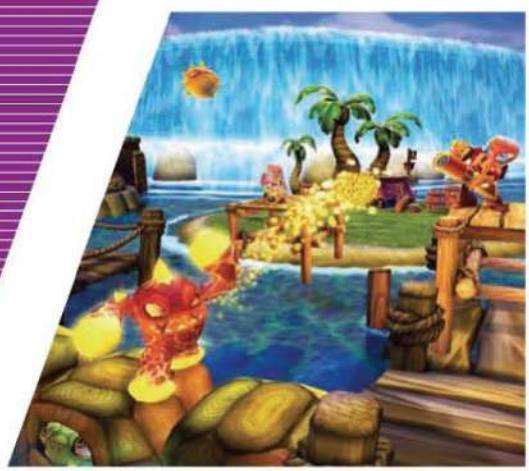
Одна из них, впрочем, снимается автоматически в связи со сменой места действия – речь об однообразных стальных декорациях Кибертрона, на фоне которых размер роботов совершенно не ощущался, и происходящее превращалось в унылый клон Gears of War. Теперь война идет на Земле, и посреди разрушенных латиноамериканских деревушек и руин небоскребов (судя по всему, десептиконы и правда преуспели) трансформеры выглядят, как и должны, – железными машинами разрушения высотой с пятиэтажку.

В показанной нам версии были доступны роботы четырех классов: командир, охотник, воин и разведчик, со своим набором оружия и способностей каждый. Кто-то пошустрее, но не с такой крепкой броней, у кого-то есть электромагнитная пушка-дробовик для ближнего боя и жесточайшая атака холодным оружием, и это не считая трансформаций! Мне достался Воин – робот-танк, на удивление шустро передвигающийся во второй форме и с мощным орудием, но довольно бестолковый в двуногом виде: стрелять из обоих пулеметов с чудовищным разбросом при помощи геймпада Xbox 360 очень неудобно, но это, конечно, дело привычки. Другие классы превращаются в грузовик, легковушку и, самое главное, – истребитель, который способен летать над всем уровнем и садить ракетами во все шевелящееся. В сетевых шутерах обычно как-то не до того, чтобы смотреть на небо, и поэтому первое время Охотники уверенно лидировали по фрагам. Потом коллеги разобрались с управлением, и стало повеселее – тем более что в Dark of the Moon позаимствована система kill-streak из Call of Duty: убили несколько противников подряд – пожалуйста, можете сделать залп из наплечных установок, а то и вовсе вызвать артудар. За победы в матчах роботы набирают опыт и растут в уровнях, получая новые перки и оружие, так что как минимум мультиплеер в игре обещает быть интересным.

Есть, конечно, определенные нарекания: уровни выглядят весьма серо, а передвижение трансформеров в форме машины анимировано очень странно – вы когда-нибудь видели стрейфящийся танк? Но зато способность к превращению действительно используется в геймплее, а модели роботов выглядят шикарно – быть может, мы наконец дождемся еще одного приличного проекта про трансформеров.

> ИГРА НЕ ПОВТОРЯЕТ СОБЫТИЯ БЛОКБАСТЕРА ОТ МАЙКЛА БЭЯ, А ЯВЛЯЕТСЯ ПРИКВЕЛОМ.

SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE



Пожалуй, главный сюрприз мероприятия, про который я изначально даже писать не собирался, думая, что это детский проект исключительно для Wii. Оказалось, что Activision готовит целый новый бренд, охватывающий не только четыре главные домашние платформы, но и смартфоны, и индустрию игрушек в придачу. Наигравшись с пластиковыми гитарами и отправив линейку Guitar Hero пылиться в чулане, издательство избрало новую стратегию по продаже потребителю сопутствующего барахла: на сей раз «портала» для входа в игру монструозных героев, которых нужно покупать отдельно.

Приобретя Skylanders для любой из платформ за 70 долларов, вы получаете не только коробку с диском, но еще и пластиковый постамент с USB-шнуром и три фигурки героев: фиолетового дракончика Spyro, бывшего когда-то звездой собственного сериала от покойной Sierra, зверька по имени Trigger Happy, похожего на Тасманского дьявола из мультиков, только с парой автоматов в руках, и мурлока... то есть, некого рыбочеловека Gill Grunt с гарпуном. Как только вы ставите фигурку на «портал», герой оказывается в игре, где вы управляете им уже в виртуальном обличье.

По геймлею это довольно симпатичный шутер с видом сверху и решением простеньких головоломок, дополненный еще и неплохой ролевой системой: за выпадающие из врагов и предметов обстановки монетки и сокровища можно приобретать новые и улучшать имеющиеся способности каждого героя, причем еще и выбирать ветки развития, уникальные для каждого персонажа. Spyro умеет летать и дышать огнем, Trigger Happy – доставать из-за пазухи стационарный миниган и швыряться гранатами, ну а Gill Grunt единственный умеет плавать и прыгать на небольшие расстояния с помощью струи воды из ранца за плечами. Смысл в том, что каждый из персонажей принадлежит к определенной стихии и силен или слаб против тех или иных противников, неспособен преодолеть пропасть или сдвинуть каменный блок, поэтому между героями придется переключаться и прокачивать каждого отдельно. Стихий при этом сильно больше трех (а если точно, восемь), и некоторые участки уровней так и останутся для вас закрытыми... если только вы не приобретете дополнительные фигурки по 10 долларов за штуку. Всего на старте игры планируется аж 32 персонажа (видимо, по 4 героя на каждую стихию), каждый с уникальными умениями и обликом. Для прохождения основной кампании хватит и трех базовых фигурок, но вот тем, кто захочет собрать всю коллекцию, придется раскошелиться (бедные родители).

Чем оправданы такие траты? Ну, во-первых, в Skylanders сделан большой упор на совместное прохождение, и чтобы сыграть вдвоем, вам достаточно притащить фигурку своего любимого героя к другу домой, поставить его рядом на «портал», и вуаля – ваш персонаж появляется в игре со всеми своими прокачанными умениями (вся информация сохраняется непосредственно в игрушке, а не на жестком диске). А если вам наскучит сюжетный режим, можно устроить натуральное PvP на особых аренах, где помимо обычных атак можно и нужно использовать против друга всевозможные ловушки. К сожалению, пока что это работает только на одной и той же платформе – с совмещением разных приставок и ПК есть предсказуемые сложности.

К тому же сами фигурки выполнены очень качественно (сказывается партнерство с крупным производителем игрушек) и разнообразно: деревянный человек с руками-кувалдами, рыцарь-скелет, замотанный бинтами лучник и так далее. Нет сомнения, что со временем линейка героев будет пополняться, а на PC дополнительно обещана еще и некая free-2-play MMO, также привязанная к Skylanders, и, в духе времени, приложение для смартфонов. Ах да, и еще тут совершенно неожиданно саундтрек от самого Ханса Циммера и сюжет, написанный сценаристами «Истории игрушек», – чувствуется, что на рекламную поддержку запуска этой осенью еще потратят многие миллионы, чтобы отбить такие затраты. Поможет ли это проекту вырасти до масштаба «Покемонов», чего явно хотелось бы издателю и разработчикам, судить пока рано. Но лично я лет 20 назад был бы счастлив такому подарку.

PROTOTYPE 2

Забавно приезжать на презентацию игры с номером журнала, в котором на нее уже написано превью, но разработчики Prototype 2 очень порадовались моему подарку: «Надо же, вы даже про комикс написали! Он что, издавался и в России?». В Лондоне нам показали пару отрывков из игры, попутно объясняя изменения, произошедшие в сиквеле. Так, районы города больше не меняются в зависимости от того, захвачены ли они военными или поражены инфекцией: вместо этого теперь есть три зоны с уникальным внешним видом. Как говорят разработчики, таким образом они могли проработать каждый вид ландшафта более тщательно, вплоть до разного освещения на уровнях.

Начинается все в «зеленой» зоне – уцелевшем районе Нью-Йорка, где живут обычные жители. Герой стоит на крыше и прислушивается к происходящему внизу, где группа солдат только что убила монстра и обсуждает, как он пробрался в зону карантина. Один из ученых, осматривающих труп, говорит: «Эта тварь не пробралась извне, а родилась прямо здесь». Командир патруля перебивает его: «Это невозможно! Неужели инфекция и сюда добралась? Мы не можем допустить распространения слухов – солдаты, убрать зевак!» Вояки приказ исполняют буквально и расстреливают толпу случайных прохожих, собравшихся поблизости. Тут сверху спрыгивает наш герой, быстро расправляется с вояками и поглощает ученого, который так много знает. В нашем городу нам достается невнятный ролик с нарезкой кадров каких-то лабораторий и разрезанных трупов в духе первой части – честно говоря, пока не видно, каким образом улучшится подача сюжета. Впрочем, одно из нововведений – исчезновение дурных заданий в духе «пробеги полгорода за 5 минут» или «убей 100 зараженных», которые отвлекали от и без того малопонятной истории. Или вот другой пример – уничтожение Логова, что в оригинале уже на третий раз начинало сильно утомлять, поскольку одна зачистка никак не отличалась от другой. Теперь же даже поиски превращаются в интересное занятие: в «зеленой» зоне не место пульсирующим язвам на зданиях и кишкообразным наростам, и вход обнаружится в глухом тупичке, выдаваемый миазмами вокруг канализационного люка.

Внутри героя ждет схватка с несколькими волнами противников: помимо обычных зараженных людей, на него нападают и более сильные монстры (их теперь гораздо больше разновидностей), от атак которых нужно уворачиваться и стараться сперва лишить их конечностей – еще одна появившаяся возможность. После победы над тварями и поглощения их ДНК персонаж получает улучшение способностей: увеличенный урон руки-клинка и так далее. Ролевую систему вообще стараются переработать, чтобы не приходилось так долго ждать получения новых методов расправы над врагами, а выбор перков позволял сделать себе героя под стиль игры.

Напоследок нам показали коротенький отрывок с появлением босса: в лучших традициях фильмов про монстров, сперва мы видим улепетывающую с криками толпу прохожих, затем падающие с неба машины, и только потом появляется само чудовище – гигантская жирная тварь размером в полнебоскреба. Как именно герой справится с ней, нам не показали – возможно, увидим продолжение этой эпической битвы уже на E3.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Впрочем, все собравшиеся прекрасно понимали, зачем именно здесь, в Лондоне, собрали прессу со всего мира: для премьеры главного хита Activision, выход которого состоится этой осенью. Анонс был уже подпорчен скандальной публикацией на Kotaku, но уплывший набор эскизов и ролики-тизеры – это одно, а живой показ игры – совсем другое.

Первый продемонстрированный уровень – Манхэттен, атакуемый русскими войсками. Герой вместе с небольшим отрядом товарищей пробивается через заваленные обломками улицы на крышу радиостанции, где установлены «глушилки», и за это время можно легко оценить, сильно ли поменялся геймплей. В общем-то, нисколько – это все так же хорошо срежиссированное и жестко заскриптованное действо, в котором все происходит ровно тогда, когда игрок встанет на нужное место – будь то пролетающий мимо здания боевой вертолет или вылетающий из-за угла джип с крупнокалиберным пулеметом.

Враги появляются строго по расписанию, напарники нужны только для массовки и неспособны сами продвинуться вперед – в общем, все тот же театр, в котором нужно постоянно бежать сломя голову, иначе искусственность происходящего станет слишком заметной. Все вокруг взрывается, от небоскребов отваливаются целые куски и падают нам на голову, периодически отряд выбегает на главные улицы, где идет вообще полномасштабная война и едут танки, чтобы потом залезть в здание на Уолл-стрит и устроить перестрелку посреди брокерских терминалов.

Уничтожив глушилки и избавившись от врагов на соседних крышах с помощью беспилотного дрона, герой запрыгивает в прибывший вертолет и становится за миниган, и тут как тут появляются сразу три Ми-24, устраивающие безумную погоню за нами посреди небоскребов: вспомните лучшие моменты «Годзиллы» Эммериха или приснопамятный «Голубой гром». Под конец презентации начинает уже даже болеть голова от долбящего в уши рева винтов, стрекота минигана и постоянных взрывов, куда же без них: последний из русских вертолетов перед падением зацепляет нашу вертушку, и под отчаянное пищание приборов пилоту лишь в последний момент удается выйти из штопора.

Не успели собравшиеся перевести дух, как начался следующий уровень, теперь уже в Лондоне: группа спецназовцев проникает на какой-то подозрительный склад в доках, без лишнего шума уничтожает охрану и уже подбирается к искомому грузовику... только чтобы обнаружить, что он пуст и их уже поджидали. Включаются прожекторы, отовсюду набегают боевики, и отряду ничего не остается, как отступить, потеряв по пути бойцов и перебив, наверное, человек пятьсот террористов.

В завершение миссии следует дичайшая погоня на джипе за набитыми врагами в поезде метро по заброшенным тоннелям, действие со временем переходит на функционирующую линию: наш водитель в последний момент уворачивается от несущихся навстречу составов, а игрок тем временем должен расстреливать мчащийся параллельно поезд с боевиками. Вот мимо промелькивает станция с растерявшимися при виде подобного безумия пассажирами, и один из вагонов отцепляется от других, сходит с рельсов и начинает кувыркаться перед нами, круша опоры тоннеля, – в эти моменты только и остается думать, почему же такого не показывают в фильмах.

В общем, осенью нас ждет все тот же рельсовый аттракцион на несколько часов, только на слегка обновленном движке и с окончательно отпустившими тормоза постановщиками – что является закономерной эволюцией сериала, как ни крути. А вот о сетевой части стоит поговорить отдельно.

CALL OF DUTY: ELITE

Уже довольно давно ходили слухи, что Activision задумывается на тему того, как бы еще подзаработать на 30-миллионной аудитории игроков в мультиплеер Call of Duty помимо выпуска новых наборов карт и DLC. Предположения были самые разные, вплоть до появления отдельного free 2 play шутера, как это произошло с Battlefield. И вот в Лондоне впервые показали решение, к которому пришли в итоге, – сервис Call of Duty: Elite.

Эта служба, которую запустят уже летом, будет поддерживать три части Modern Warfare и Black Ops: пользователи смогут увидеть здесь подробнейшую статистику по всем когда-либо сыгранным матчам (например, посмотреть так называемые heat maps для любой карты – то есть места, где чаще всего погибают или убивают кого-то игроки) или узнать, какое оружие наиболее эффективно в любой категории, и узнать миллион других подробностей, особенно касательно собственного мастерства.

Социальная часть представлена возможностью создания кланов и групп по интересам, куда могут присоединяться все желающие, а соревноваться можно будет в сотнях разнообразных категорий с хорошими призами: допустим, в течение недели каждый игрок пытается захватить как можно больше точек в режиме «Доминация» (и смысл именно в количестве – неважна даже победа в матче или число фрагов), и победитель получает не только какую-нибудь виртуальную нашлепку для профиля, но и настоящий джип от спонсора турнира. Наконец, для желающих научиться лучше сражаться предусмотрена подробная справочная система с описанием всех карт, советами мастеров по лучшей тактике или комбинациям перков,

особенностями тех или иных стволов и так далее.

И все это, конечно же, замечательно, но бурные дискуссии в данный момент вызывает намерение Activision брать небольшую подписку за полный доступ ко всему этому богатству – порядка 8-10 долларов в месяц. Как заверяет издатель, понимающий ярость фанатов, тем же покупателям Modern Warfare 3 сразу будут открыты большинство возможностей, и только какая-то совсем уж подробная статистика потребует оформления «абонентки». Кроме того, подписчики будут бесплатно получать все выходящие DLC, так что в чистом выражении, может, то на то и получится. Предугадывая массовую истерию в связи с анонсом, Activision пока хранит гробовое молчание про точный размер ежемесячного платежа и о том, что именно будет доступно «халявщикам», поэтому мы будем следить за развитием событий – и, опять же, ждать новых подробностей с E3. ■

ДЛЯ ЖЕЛАЮЩИХ НАУЧИТЬСЯ ЛУЧШЕ СРАЖАТЬСЯ ПРЕДУСМОТРЕНА ПОДРОБНАЯ СПРАВОЧНАЯ СИСТЕМА.

Автор:
Александр Трифонов

AGE OF EMPIRES ONLINE

НЕ СТАРЕЮТ ДУШОЙ ВЕТЕРАНЫ

- **ЖАНР:** MMORTS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft Game Studios
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gas Powered Games
- **ИНТЕРНЕТ:** ageofempires-online.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год

Когда-то сериал Age of Empires был одним из главных RTS-брендов, но жанр потихоньку терял в популярности, поскольку в классическом виде перенести геймплей на консоли невозможно, а адекватными продажами на PC могла похвастаться только продукция от Blizzard. Кончилось все тем, что за неимением новых заказов издатель Microsoft распустил студию Ensemble (заодно прикрыв находящуюся в разработке MMORPG по Halo), и про пылящийся в чулане бренд вспомнил, только когда на стратегиях в реальном времени снова стало можно зарабатывать – теперь с помощью микротранзакций.

Поскольку от прежнего коллектива остались рожки да ножки, на помощь призвали еще одних видных разработчиков RTS – студию Gas Powered Games, давненько не выступавшую в любимом жанре (Supreme Commander 2 провалилась с треском, а Kings and Castles, о которой мы недавно писали, выйдет еще не скоро). Результат этого союза неожиданно радует: вместо того чтобы сделать на основе известного сериала очередной клон «Травиана», разработчики бережно возродили

Судя по экрану входа, будет еще и третья цивилизация, пока не анонсированная. Причем, в отличие от 12 наций оригинальной игры, тут они действительно отличаются.

Места для новых зданий в столице со временем становится все меньше и меньше.

тот самый классический «имперский» геймплей, и вот уже к нему прикрутили онлайновые возможности и систему прокачки.

ПЕРВОПРЕСТОЛЬНАЯ

Впрочем, сходство с браузерными стратегиями у Age of Empires Online все же есть: главное действующее лицо в ней не какой-то персонаж, а город игрока, где он получает задания, торгует, занимается крафтингом, отправляется на PvP и PvE-миссии. По столице разбросаны разнообразные магазинчики (включая пока что закрытый «Имперский», где придется тратить настоящие денежки) и прочие полезные здания, а новые можно строить, купив соответствующий чертеж и накопив достаточно ресурсов. Доступно становится все постепенно, чтобы не заваливать игрока обилием возможностей: сперва научат производить ресурсы, за которыми надо возвращаться пару раз в день, затем откроют всякие кузни для производства новых доспехов для войск, и так далее.

Сердце же города – ратуша, в которой нужно изучать новые технологии, что открывает доступ к новым постройкам и юнитам во время заданий. Очков на их приобретение выдается крайне мало, а веток развития аж три штуки (экономическая, военная и вспомогательная), так что при очередном повышении уровня столицы есть над чем задуматься. Опыт же зарабатывается в тактических заданиях, где и скрывается классическая RTS в духе самой первой Age of Empires.

ГОМЕРИЧЕСКИЙ ПОХОД

Миссии вам выдают NPC в городе, и они объединены каким-никаким сюжетом – борьбой с бандитами легендарного разбойника Автолика (в текущей версии беты открыта лишь греческая нация, египтян пока можно увидеть только на скриншотах), и каждую можно условно отнести к тому или иному типу: спасение заложников, морские сражения, защита базы либо традиционный матч, где надо просто уничтожить все вражеские постройки. Грузятся эти задания отдельно и бывают

На текущем этапе при повышении уровня города выдают по 3 очка развития, которых хватает, чтобы изучить все подряд. Но в дальнейшем придется выбирать, что важнее.

ОПЫТ ЗАРАБАТЫВАЕТСЯ В ТАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЯХ, ГДЕ И СКРЫВАЕТСЯ КЛАССИЧЕСКАЯ RTS.

Местностей с квестами в игре вовсе не три (Греция, Троя, Египет), как кажется поначалу, а гораздо больше – с каждой можно перейти еще на парочку новых.

как строго одиночные, так и с возможностью совместного прохождения. А еще у них, как правило, очень смешные названия, в духе всей несерьезной стилистики проекта.

Вне зависимости от условий победы начинается все одинаково – ратуша, горстка крестьян и разбросанные рядом ресурсы четырех видов (древесина, камень, золото, еда). Ресурсы тратятся на наем юнитов и постройку дополнительных сооружений (бараки, сторожевые башни, укрепления, причалы и так далее), плюс к этому, в духе серии, прямо во время миссии можно переходить из эпохи в эпоху и нанимать более продвинутые войска. Ветераны почувствуют себя как дома – управление знакомое, назначение всех зданий понятно, даже возможность ловить бесхозных коров и отправлять их к себе на базу на убой, и та осталась. Или вот сигнальный колокол, под звуки которого все рабочие прячутся в ратуше, – вы же тоже это помните, да?

Но что же, собственно, нового, помимо яркого мультяшного стиля а-ля Warcraft III? Во-первых, по картам разбросаны охраняемые бандитами нычки с ресурсами для столицы или апгрейдами для войск, так что исследовать всю местность досконально стоит, даже когда основные условия задания уже выполнены. Во-вторых, появились разнообразные однора-

Вариация на тему Tower Defence: вам выдают несколько рабочих, ресурсы, и надо продержаться десяток минут.

В ИГРЕ ПОЯВИЛИСЬ СОВЕТНИКИ – КАЖДЫЙ ДАЕТ ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА.

зовые предметы, временно повышающие атаку выбранному отряду или призывающие на подмогу банду копейщиков, – действие их длится недолго, но и этого бывает достаточно, чтобы переломить ход битвы. Такие «расходники» можно купить в магазине или изготовить самостоятельно в столице. Наконец, в игру введены Советники – каждый дает определенные преимущества, например ускорение строительства или наем элитных юнитов, и на задание можно брать только одного за раз.

Кроме того, как уже говорилось, сами сражения довольно разнообразны: где-то нужно отбиваться от волн врагов, где-то – разгромить флот противника или освободить из плена и привести на базу важных NPC, а опыт для повышения уровня столицы выдается не только за выполнение всех условий победы, но и за каждого уничтоженного юнита и здание (тактика выжженной земли – наше все).

Судя по всему, Empire Points, щедро выдаваемые за выполнение заданий, в будущем можно будет приобрести за реальные деньги.

ЭПИЧЕСКИЙ ЩИТ АХИЛЛЕСА

Найденные во время миссий или созданные самостоятельно доспехи и оружие (качество и редкость которых помечается классическими уже цветами от белого до фиолетового) по возвращении в город можно раздать войскам по своему усмотрению, при этом, допустим, улучшенные луки подходят как стрелкам, так и триремам со сторожевыми башнями – так что стоит переставлять апгрейды в зависимости от следующего задания. Тонкость в том, что если вы «привяжете» предмет к своему городу, то уже не сможете продать его другим игрокам – местный чат так и пестрит предложениями купить какой-нибудь эпический меч.

Крафтинга тут сразу несколько разновидностей (улучшения для лучников, кавалерии и пехоты, например, создаются в разных зданиях), а освоить одновременно можно только две – так что торговать рано или поздно придется.

Вообще, стремление открыть постепенно все возможные апгрейды и юнитов здорово подстегивает желание возвращаться в игру раз за разом, тогда как сами миссии рано или поздно становятся однообразными – онлайновый элемент тут пришелся как нельзя кстати.

То же самое с PvP – если раньше о ваших сетевых победах над безымянными немецкими школьниками никто бы не узнал, теперь все результаты можно увидеть в рейтингах, а случайно создающиеся для каждого матча карты отнимают преимущество знания местности у более опытных противников.

Это очень характерный для Age of Empires Online момент, и радует, что разработчики не стали паразитировать на прославленном имени, а сделали именно такую игру, какую мы любим и помним. И онлайновая составляющая тут не главенствует, а удачно дополняет классический геймплей. Ждем не дождемся релиза и возможности сыграть за египтян! ■

Экран выбора советников. Бонусы от них довольно ощутимы – например, снижение на 8% скорости строительства и стоимости всех зданий.

Edifier
АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

www.edifier.ru

МОЩЬ
ТЕХНОЛОГИИ
КАЧЕСТВО

EDIFIER S730

Реклама

ТЕХНОЛОГИИ
S2000

ДИЗАЙН
IF500

МОЩЬ
S730

КОМПАКТНОСТЬ
MP300 PLUS

Автор:
Иван Сапров

СМЕРТЬ ШПИОНАМ 2

СОВЕТСКИЕ КОНТРРАЗВЕДЧИКИ ПРОТИВ КАПИТАЛИЗМА

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Haggard Games
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/smersh2
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год

Чуть ли не единственные в России люди, все еще разрабатывающие полноценные игры, – «1С-Софтклаб» – доделывают один из своих главных проектов, «Смерть шпионам 2», на который возлагаются большие надежды. Игра, к примеру, выйдет не только на PC, будет выпущена и версия для Xbox 360. «PC ИГРЫ» побывали в офисе отечественной компании и взглянули на образцовый шпионский триллер с «хорошими русскими» в главных ролях.

МОЖНО, КОНЕЧНО, ПОЧТИ ВСЮ ИГРУ ОДНИМ ПЕРСОНАЖЕМ ПРОЙТИ, НО ЭТО СОВСЕМ НЕИНТЕРЕСНО.

СЕРГЕЙ ГЕРАСЕВ, ПРОДЮСЕР.

Хороших русских на этот раз будет трое. В помощь капитану Семену Строганову, отслужившему в первых частях сериала, мобилизованы еще два человека: прожженный шпион Виктор Ковалев, умеющий прятаться в ночи и прикидываться комнатным растением, и красавица Ольга Годунова-Лопес, чье едва ли не единственное достоинство – наличие пышного бюста. По отдельности сотрудники советской разведки малоэффективны, зато, действуя сообща (как герои в Commandos), шпионы могут свернуть горы и свергнуть капиталистический режим. Продюсер Сергей Герасев спешит продемонстрировать эту особенность непосредственно в игре. Нам показали два разных уровня: один небольшой отрывок из миссии в нью-йоркской подземке и целиковое задание в люксовом особняке на Кубе. Пара слов о сюжете и географии уровней: Великая Отечественная закончилась, началась Холодная война, и в «СШ 2» будет охвачен период времени вплоть до Карибского кризиса. Строганову вместе с компанией предстоит разобраться с американскими капиталистами и наведаться в США, Европу и на Кубу. Из миссии в подземке мы поняли немного, а именно, что Виктор Ковалев – настоящий Сэм Фишер, только без модных приспособлений. У игры достаточно симпатичная графика (особенно тени) и огромные уровни с десятками вариантов прохождения – по словам Герасева, на каждый уровень придется потратить от полутора до двух с половиной часов реального времени. Но куда больше стало ясно из второй части демонстрации.

Сюжет к «Смерти шпионам» пишет творческий дуэт Дмитрия Гордевского и Яны Боцман (их общий псевдоним – Александр Зорич). Никакой конкретики нет, но можно надеяться на интересную историю.

Огнестрельное оружие, конечно, будет, но совсем чуть-чуть: в основном шпионы будут устраивать тихие диверсионные операции.

ИЗ РОССИИ С ЛЮБОВЬЮ И СЕКСОМ

По сюжету, группе шпионов нужно завербовать какого-то политика, организующего у себя в особняке праздничный обед. Вербовка в Советском Союзе сводилась к тупому шантажу: в нашем случае это означает напоить бедного чиновника, подложить к нему в постель женщину, наделать компрометирующих фотографий, ну и начать конструктивный диалог. Переспать с чиновником придется Ольге (работа такая), а снимать порнографию выпала честь «отечественному Сэму Фишеру», Виктору Ковалеву. За интересной вводной кроется геймплей в духе классических Hitman. Ольга вместе с Семеном в образе шофера приезжают на обед; в стиле сорок седьмого Семен проникает в здание, выводит из строя сигнализационную систему и предоставляет возможность Виктору прокрасться в особняк, взломав сейф (взлом замков – соответствующая мини-игра), выкрасть документы, а потом спрятаться в находящийся в спальне шкаф и приготовиться к съемкам фильма 18+. После этого Ольге или Семену (в этом случае он переодевается в официанта) остается напоить политика. Ну а дальше Ольга включит свое очарование. Выполнять операцию помогает специальный радар, позаимствованный у разработчиков из IO Interactive (даже метки те же) и возможность в любой момент переключаться между персонажами. «Взаимодействию персонажей в новой части уделяется особое внимание. Переключаться между ними можно в любой момент, если, конечно, нет никаких сюжетных ограничений. На этом уровне Виктор вводится в игру по мере прохождения, и выбрать его в самом начале нельзя. Зато можно переключаться с Ольги на Семена и наоборот. На персонажах лучше не зацикливаться. Куда эффективнее комбинировать их уникальные умения, используя героев от случая к случаю, исходя из поставленной цели», – рассказывает Сергей Герасев. Элемент Commandos и вправду работает превосходно: в одном из эпизодов Семену требовалось взломать дверь в подвал, которую сторожил охранник. Переключившись на Ольгу и подойдя к стражнику, начинаем отвлекать его внимание от двери, затем возвращаемся в тело Семена и после недолгих манипуляций с дверным замком проникаем в нужное помещение. Это совершенно рядовой эпизод, и таких – масса. Вообще, «СШ 2» – очень вариативная игра.

Тела лучше прятать. Иногда, кстати, этого требует сама миссия. Например, показанный нам уровень в особняке не завершится, пока последний труп не будет убран в ящик.

Почти каждую игровую ситуацию можно решить несколькими способами. Пробраться в окно или взломать дверь; убить охранника, стащить с него штаны с рубахой, переодеться и прикинуться своим или каждый раз отвлекать внимание с помощью Ольги? А может, выбрать Виктора и выполнять задание, подражая Сэму Фишеру? В отличие от Hitman: Blood Money, где требовалось опытным путем вычислить единственный правильный вариант прохождения, играть в «Смерть шпионам» можно, как душе заблагорассудится. Нельзя разве что устроить кровавый ад, требуя от американцев кланяться пролетариату. Так что, по сути, в «Смерть шпионов» можно играть или как в Splinter Cell, или как в Hitman.

ТАКОГО, КАК HITMAN

Сам особняк до ностальгических восторгов напоминает уровни Hitman. Не сказать, что жизнь в нем бьет ключом, но локации не пустуют: по зазубренным маршрутам тоскливо снуют одинокие охранники, уборщицы машут вениками, по сотне раз сметая пыль с одних и тех же мест. На нижнем этаже трудятся повара, свой долг работодателям отдают суетливые официанты, на улице под звуки живой музыки пьют и едят гости. Как и в игре от IO Interactive, нет никакой иллюзии настоящей жизни, напротив, отчетливо понимаешь, что единственный живой человек находится под управлением игрока, а остальные играют сугубо второстепенные, декоративные роли.

Впрочем, даже на текущем этапе разработки «СШ 2» производит впечатление целостной и продуманной шпионской игры. Замечается это в мелочах: враги могут распознать в переодетом Строганове шпиона, только посмотрев в лицо, а успех маскировки зависит от количества врагов в такой же форме на локации (если раздеть одного из агентов ФБР, которые представлены на уровне отрядом из десяти человек, коллега жертвы непременно распознает в вас врага народа). Противники и вправду реагируют на каждый шорох, каждую мелькнувшую тень, причем реагируют всегда по-разному и очень правильно, исходя из ситуации.

«СШ 2» с одинаковым успехом может оказаться чем угодно. Беспроигрышная концепция шпионской игры с повсеместными прятками и переодеванием, да еще и с женщиной, которая умеет отвлекать противников грудью, очень легко погубить примитивным дизайном. К тому же «СШ 2» – одна из последних надежд отечественной игровой индустрии, за которую из патриотических соображений переживаешь как за национальную олимпийскую сборную. Самое главное, чтобы у разработчиков хватило фантазии придумать оригинальные уровни с различными вариантами прохождений и выпустить игру без серьезных технических недочетов, тогда все будет хорошо. ■

Вывески, плакаты времен Холодной войны – разработчики стараются передать геймеру нужное настроение.

Тени – наверное, самое выдающееся достижение местного графического движка. Очень красивые.

Автор:
Дмитрий Посиделов

MAX PAYNE 3

ВО ВСЕ ТЯЖКИЕ

- **ЖАНР:** Third-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Rockstar Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rockstar Vancouver
- **ИНТЕРНЕТ:** www.maxpayne3.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011

В игре будут элементы стелса и «снайперская» миссия на одном из небоскребов.

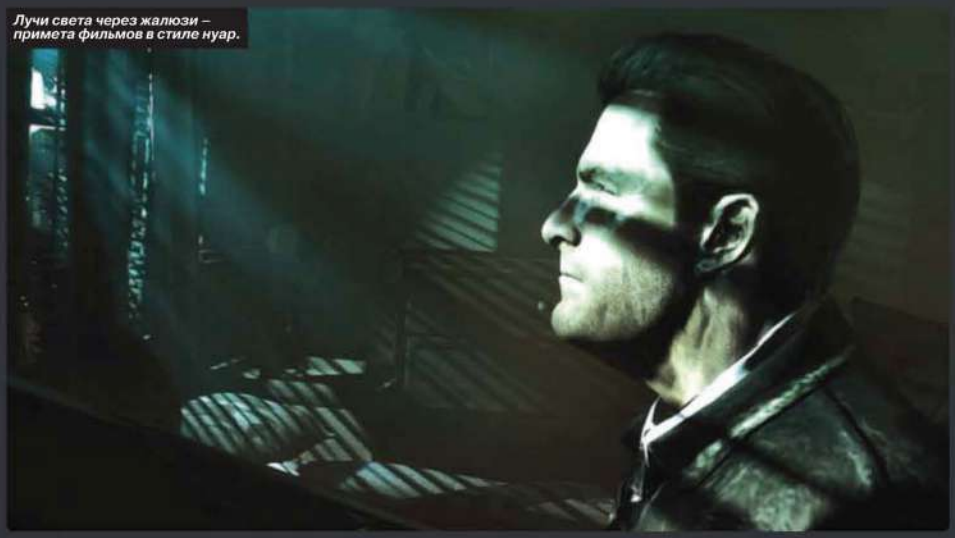
Сан-Паулу, Бразилия, наши дни. Узкие улочки, невысокие старинные постройки и в противовес им – респектабельные небоскребы посреди трущоб. Так выглядит центр мировой преступности. Отличное место, откуда нет экстрадиции в Америку, а это сейчас важно как никогда. Особенно когда ты – коп по ту сторону закона. Ты оставляешь за собой кровавые следы и не знаешь пощады. Но ты не человек без лица, у тебя есть имя, у тебя есть прошлое. Ты – Макс Пейн. Забыл? Сейчас будем вспоминать.

СЕМЕЙНЫЕ ЦЕННОСТИ

Спустя двенадцать лет после событий второй части игры сильно постаревший Пейн оседает в Сан-Паулу, где начинает работать телохранителем в семье влиятельного магната. Может показаться, что Rockstar Games во главе с братьями Хаузерами (не только ключевые люди в компании, но и сценаристы и продюсеры большинства игр Rockstar) готовит настоящий перезапуск франчайза, од-

НИКАКИХ ФИНСКИХ РОКЕРОВ

Пару-тройку лет назад в одном из интервью Шон Ли, композитор скандальной Bully, проговорился, что Rockstar Vancouver вновь хочет обратиться к его услугам, и выразил предположение, что это будет сиквел Bully. Сейчас понятно, что никакой Bully 2 не существует, Rockstar Vancouver работает только над Max Payne 3, а гуру фанк-музыки Шон Ли пишет к ней музыку. Предположительно соавтором Шона Ли выступит хип-хоп продюсер Майкл Хантер, автор заглавных композиций GTA: San Andreas и GTA IV.


Лучи света через жалюзи – примета фильмов в стиле нуар.

PC-ВЕРСИЯ

Компьютерные версии большинства игр Rockstar Games выходили минимум с полугодовыми задержками, а последний большой хит Red Dead Redemption, вопреки обещаниям, на PC так и не появился. Max Payne 3 на PC обязательно будет и, хотелось бы верить, одновременно с другими версиями.

НИКАКОГО ОТКРЫТОГО МИРА В MAX PAYNE 3 НЕ БУДЕТ, НО И ОЩУЩЕНИЯ СТАНДАРТНОГО КОРИДОРНОГО ШУТЕРА НЕ ВОЗНИКНЕТ.

нако это не так – Max Payne 3 разрабатывается как прямой сиквел Max Payne 2: The Fall of Max Payne. На Rockstar Games можно положиться – для Max Payne они не чужие. В свое время Rockstar портировали проекты финской Remedy на консоли, а президент Rockstar Сэм Хаузер в качестве исполнительного продюсера приглядывал за Max Payne с самой первой части. Очевидно, что Макс близок им как член семьи.

В какой-то момент Remedy устали делать одну и ту же игру, поэтому посвятили долгие годы созданию атмосферного экшн-триллера Alan Wake, духовного наследника Max Payne: игра наполнена киноцитатами, действие развивается преимущественно ночью, а главный герой то и дело комментирует свои поступки. Remedy, убившая на игру своей мечты семь лет, обещала большой проект со свободой передвижения в рамках открытого мира, но с поставленной задачей не справилась и пустила лучшие идеи под нож. Фактически, Alan Wake выглядит так, как выглядела бы потенциальная Max Payne 3 от Remedy: излишне скоротечная, линейная и вторичная. Посмотрим, что выйдет у Rockstar Games.

ТЕХНОЛОГИИ ТРИЛЛЕРА

Во второй части игры Remedy ввели параллельную сюжетную линию и второго игрового персонажа – Мону Сакс. Rockstar Games не поясняют, сможем ли мы взять управление другим героем, но продолжают экспериментировать с драматургией: в игре будет нелинейный сценарий, то и дело возвращающий нас на несколько лет назад и разыгрывающий сцены из прошлой жизни Макса. Так, считают разработчики, игра не даст заскучать, лучше раскроет характер героя и, в конце концов, позволит вновь окунуться в традиционный для серии сеттинг – серый промозглый Нью-Йорк. Но долго задерживать Макса в Америке разработчики не намерены: Rockstar Games уже сделала две культовые игры про Нью-Йорк (GTA III и GTA IV), а делать третью было бы сущим сумасшествием. Rockstar внимательно изучают все аспекты предыдущих похождений Макса и стараются сделать так, чтобы каждый успешный элемент игр Remedy сработал вновь.

Но сейчас, восемь лет спустя, этого мало, и необходимо двигаться вперед. По этой причине Rockstar Games экспериментируют как с сеттингом, так и с внешностью героя, и именно поэтому к новому разработчику нужно относиться чуть терпимее, ведь в свое время с игрой экспериментировали и Remedy. Они значительно изменили облик Пейна во второй части (отобрав ехидную ухмылку и гавайскую рубашку), чем сильно огорчили поклонников, но и добились больших успехов в технологической части, лицензировали первоклассный физический движок Havok (Max Payne 2 была одной из первых игр с этой технологией и вышла даже раньше, чем Half-Life 2). Rockstar Games понимают громадную ответственность перед многочисленным комьюнити фанатов и верят, что все ее изменения позволят сделать из Max Payne 3 одну из лучших игр в серии.

Max Payne 3 создается на RAGE Engine, мощнейшем движке, лежащем в основе GTA IV и неплохо справляющемся с обработкой огромных детализированных пространств и объектов. За реалистичную физику и анимацию отвечает система Euphoria (см. ее также в обеих частях The Force Unleashed) – именно она да-

БОЛЬ, ЖИВУЩАЯ ВО МНЕ

Игры Rockstar Games всегда были сильно связаны с местом действия и его культурой, а главные герои являлись зеркальным отражением сеттинга. С каждым годом они становятся все более реалистичными, а у поздних игр компании прослеживается тенденция к усложнению психологического портрета героя, особо заметная по Нико Белику, ветерану войны с давней душевной травмой, которая является сюжетообразующей в GTA IV и приводит Белика в Либерти Сити. Остается только догадываться, какой простор для творчества открылся перед Хаузерами, которым досталась трагическая история Макса Пейна.

Когда Макс получит смертельное ранение, Bullet Time включится автоматически – в этом случае вы выживете, если своим последним выстрелом успеете убить противника.

В Max Payne 3 можно стрелять из двух разных моделей оружия одновременно – большая редкость для современных игр.

рит море веселья в двух последних играх Rockstar Games. В игре также планируется мультиплеер, но на данном этапе Rockstar Games не готова его обсуждать, однако учитывая качество и разнообразие сетевых режимов GTA IV можно рассчитывать на что-то достойное и отвечающее современным тенденциям. Наконец, чтобы удивить игрока достоверным бытом и атмосферой Сан-Паулу, более десятка сотрудников студии в сопровождении телохранителей совершили вылазку в самые опасные районы мегаполиса для проведения фотосъемки и трехмерного сканирования.

Впервые в серии появится система укрытий, однако она не будет играть ключевую роль в экшн-сценах. Во-первых, большая часть окружения станет разрушаемой, во-вторых, Rockstar Games специально не делают акцент на укрытия, а придумывают максимально разнообразный геймплей. Например, здесь можно использовать людей в качестве живого щита, как в Hitman: Blood Money. Но поймать руками врага будет не так просто: канадцы основательно поработали над искусственным интеллектом противников – те будут устраивать засады, окружать Пейна и преподносить ему настоящие сюрпризы. А чтобы добавить немного тактики в боевую систему, создатели разрешат игроку носить лишь три вида оружия, так что придется думать о наилучшей пушке для конкретной ситуации.

ЧЕЛОВЕК В ОГНЕ

Серьезное влияние на Max Payne 3 оказывает триллер «Гнев» Тони Скотта, откуда Rockstar Games берут тему киднеппинга, но и не только. Разработчикам явно импонирует образ главного героя в исполнении Дензела Вашингтона – законник, вышедший за рамки правовой системы, побитый временем, насквозь испитой, но с большим послужным списком и потому работающий телохранителем в криминальном регионе. По ходу фильма он сбривает щетину, из костюма переодевается в яркую гавайскую рубашку, начинает принимать обезболивающее... Улавливаете сходство? В игре найдет отражение основанный на флешбеках стиль повествования «Гнева», а также изобилующая яркими светофильтрами визуальная сторона – последняя легла в основу сюжетных вставок, пришедших на место культовой графической новелле, придуманной в Remedy. Теперь знаменитый комикс будет анимирован и выполнен на движке игры – Rockstar Games хотят интегрировать сюжетные ролики непосредственно в геймплей, чтобы избавить игрока от лишних пауз. В одной из ранних миссий Пейну и его напарнику предстоит доставить выкуп за похищенную жену богатого клиента (в «Гневе» фигурировал ребенок, но Rockstar Games должны же были хоть что-то поменять, верно?). Передача денег происходит на стадионе, прямо в центре футбольного поля, куда они высаживаются на вертолете. Внезапно завязывается перестрелка – планы начинают меняться. Те немногие, кто «живьем» видел фрагменты игры, отмечают интересное смещение культурологических референсов с ныне немодных боевиков Джона Ву (китайский режиссер придумал и затем сделал своей фирменной фишкой знаменитый эффект slo-mo) в сторону технического реализма Майкла Манна. Последний освоил slo-mo совсем недавно, в своей полнометражной «Полиции Майами», но сделал это

КИНО ДЛИНОЮ В ЖИЗНЬ

И хотя Rockstar Games не скрывает, что атмосфера игры позаимствована у «Города Бога», кинематографически подкованные братья Хаузеры никогда полностью не оглашают списки наиболее повлиявших на них кинокартин. Даже больше: частенько Дэн и Сэм Хаузеры намеренно пытаются отрицать явную связь своих проектов со всевозможными масс-культовыми феноменами. «Нет, на GTA IV никак не повлиял сериал «Клан Сопрано», – говорили они накануне выхода игры. Эти заявления шли вразрез с тем, что на улицах Либерти Сити расхаживали упитанные карикатурные бандиты в спортивных костюмах и курносые италоамериканцы, всем своим видом смахивающие на звезд известного телешоу. В этом и заключен талант братьев – даже самые мелкие и, казалось бы, незначительные детали их игр отнюдь не случайны. Однако чаще всего искать связь Хаузеры предлагают самостоятельно.

ЭТОЙ ИГРОЙ МЫ НАЧИНАЕМ НОВУЮ ГЛАВУ В ЖИЗНИ МАКСА. ЭТО БУДЕТ МАКС, КОТОРОГО ВЫ НИКОГДА НЕ ВИДЕЛИ ПРЕЖДЕ – ПОСТАРЕВШИЙ, ПОТРЕПАННЫЙ И БОЛЕЕ ЦИНИЧНЫЙ, ЧЕМ КОГДА-ЛИБО.

СЭМ ХАУЗЕР, ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ ROCKSTAR GAMES, СЦЕНАРИСТ И ПРОДЮСЕР

Этот кадр напоминает апартаменты Макса из второй части игры.

Военная полиция, судя по всему, будет не на нашей стороне.

ЕСЛИ ВЫ ПОСМОТРИТЕ ФИЛЬМ «ГОРОДА БОГА», ТО УВИДИТЕ, ЧТО ЭТО ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНЫЙ СЕТТИНГ, ИЗОБИЛУЮЩИЙ НАПРЯЖЕННЫМИ СИТУАЦИЯМИ.

ДЖЕРОНИМО БАРРЕРА, ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ ROCKSTAR GAMES ПО РАЗРАБОТКЕ

Ночной мегаполис на заднем плане – то, чего так сильно ждут поклонники.

настолько эффектно и правдоподобно, что Rockstar Games теперь хотят достичь аналогичного уровня детализации. В конечном счете, исследователь криминального мира Майкл Манн всегда был ближе разработчикам GTA.

НОВАЯ НАДЕЖДА

Говоря о Max Payne 3, Rockstar Games предпочитает делиться лишь абстрактной информацией. Да, в Max Payne 3 будет Сан-Паулу, да, атмосферы нуара в игре хватает, не переживайте. Да, никакого открытого мира не будет, но и ощущения стандартного коридорного шутера не возникнет. Также выясняется, что на помощь Rockstar Vancouver отправлены целых три подразделения разработчика: Rockstar London, Rockstar Toronto и Rockstar New England. Это немного сбивает с толку: то ли они не справляются, не укладываются в сроки и потому стягивают мощности, то ли замышляют нечто большое и неординарное.

Опасения? Скорее нет, чем да. Все мы помним историю с затянувшейся разработкой Splinter Cell: Conviction (по случайному стечению обстоятельств последнюю часть Splinter Cell с Max Payne 3 роднит еще и концепция «бывший законник по ту сторону закона»): Ubisoft создала просторные нелинейные уровни и сделала возможность прятаться в толпе и обороняться подручными средствами, но продюсеры посчитали такой концепт рискованным, спохватились и вернули прежнюю игровую механику. Но Rockstar Games – слишком большая, смелая и целеустремленная команда, чтобы так просто сдать назад.

Консерватизм геймеров не знает предела. «Верните нам нуар, ночной Нью-Йорк, черный кожаный плащ и оригинальный голос Максу Пейну», – терроризируют они разработчиков. И чуть ли не впервые в своей истории разработчики идут на явные уступки и приглашают озвучивать детектива Пейна старого доброго Джеймса Маккефри, хотя ранее принципиально рассматривали кандидатуру нового актера. Вздыхать с облегчением, впрочем, не стоит: известные суровым нравом Rockstar Games могут под надуманным предлогом и без лишнего сожаления отменить PC-версию игры. Просто, чтобы в очередной раз посмеяться и создать информационный повод.

ЕСТЬ ВРЕМЯ ПОСМОТРЕТЬ

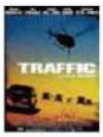
Пять фильмов про криминальный мир Латинской Америки, которые следует посмотреть в ожидании Max Payne 3.

«Город Бога» (Cidade de Deus, 2002, реж. Фернанду Мейреллиш и Катя Люнд). Снятая по мотивам реальной истории криминальная драма про уличные разборки самого бедного квартала Рио-де-Жанейро. Общепризнанный шедевр бразильского кинематографа, свыше полусотни наград на престижных международных кинофестивалях.

«Гнев» (Man on Fire, 2004, реж. Тони Скотт). Кризи, бывший агент ЦРУ с тяжелой судьбой, нанимается охранять дочь бизнесмена в Мехико, героически получает пулю в живот, но девочку все равно похищают. Во время передачи выкупа кто-то устраивает налет и крадет деньги – операция срывается, ребенка убивают. Оклемавшийся Кризи, для которого девочка была единственным смыслом жизни, решает расправиться с похитителями. Один из самых стильных и безжалостных фильмов про киднеппинг.

«Путешествие на край ночи» (Journey to the End of the Night, 2006, реж. Эрик Изон). Нуар-триллер про суровую ночную жизнь Сан-Паулу. Главную роль играет рэпер Мос Деф, а роль антагониста-наркомана исполняет звезда «Мумии» Брендан Фрейзер. Если в Max Payne 3 будет ночной Сан-Паулу, то он будет выглядеть примерно так, как в этом фильме.

«Элитный отряд» (Tropa de Elite, 2007, реж. Жозе Падилья). Жестокий, напряженный и основанный на реальных событиях боевик про зачистку полицейским спецназом наркотрущоб в преддверии визита Папы Римского в Рио-де-Жанейро в 1997 году. Сценарий написал соавтор «Города Бога», фильм отмечен «Золотым медведем» на Берлинском фестивале.



«Траффик» (Traffic, 2000, реж. Стивен Содерберг) – важнейший кинороман нулевых про наркотрафик из Мексики в США. Три сюжетных линии, три великих актера (Майкл Дуглас, Бенисио Дель Торо, Кэтрин Зета-Джонс), один режиссер, сотня наград и номинаций.

BULLET TIME (REMIX)

Режим Bullet Time в Max Payne 3 будет не только активироваться самим игроком, но и автоматически включаться в ключевые моменты, чтобы создавать предельно кинематографические сцены (нечто подобное было в самом начале Max Payne 2 в госпитале). Новый Bullet Time значительно более медленный, что позволяет не только разглядеть незаметные ранее детали, но также уклоняться от пуль и совершать другие действия. Rockstar Games говорит, что в режим Bullet Time будет интегрирована система наподобие QTE, только более продвинутая, где все движения нужно будет выполнять самостоятельно.

Автор:
Илья Черных

MASS EFFECT 3

ФИНАЛ КОСМИЧЕСКОЙ ЭПОПЕИ, В КОТОРОМ, ПОХОЖЕ, ВСЕ УМРУТ

- **ЖАНР:** RPG/Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ИНТЕРНЕТ:** www.masseffect.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 1-й квартал 2012

Факт первый: удивительно, но ни одна из ролевых серий от BioWare не стала полноценной трилогией (Throne of Bhaal, ласково прозываемый в нашей стране «Папина табуретка», осталась неплохим аддоном). Факт второй: занявшись изготовлением MMORPG по мотивам другой знаменитой космооперы, BioWare открыла для себя законы массового рынка (результаты мы видели в неоднозначной Dragon Age 2). Факт третий: в мае канадские игродеятели объявили о переносе Mass Effect 3 на первый квартал 2012 года. Удастся ли обмануть родовое проклятие ролевым докторам? Пора ли хоронить триквел?

ГЕРОЙ ГАЛАКТИКИ

Прогнозы, на первый взгляд, неоднозначные: курс взят на еще большую зрелищность. То есть игра, теоретически, будет устроена так, чтобы даже ваш сосед Петя, убежденный поклонник каких-нибудь Gears of War, без долгих объяснений и раздумий смог спасать Галактику. А ваш старший брат, помнящий ролевые игры в настольном варианте, справился бы с системой укрытий и перестрелок в реальном времени. Этот (безусловно продуманный и верный с точки зрения бизнеса) шаг имеет обратную сторону: основная масса поклонников серии может таких стараний не оценить. Потому что слишком просто, слишком линейно и так далее: вспомните собственные претензии к Dragon Age 2. Тем не менее, призываем побыть оптимистами хотя бы до того момента, как выйдет полноценная игра. Потому что альтернативы нет, и появится ли она – вопрос. А между тем капитан третьего ранга Шепард теперь отдувается не за объединенные вооружен-

Шепард и его команда: Кайден Аленко живее всех живых!

Сейчас проклятый «цербер» получит омни-инструментом от всей капитанской души.

ные силы человечества, и даже не за отдельную ультранационалистическую группировку – за всю нашу бестолковую Галактику. Арт-материалы демонстрируют полчища Жнецов, атакующих со всех сторон при поддержке эскадрильи Властелинов; вся эта веселая компания добралась аж до Земли, так что ситуация откровенно безвыходная. Шепард вынужден путешествовать по родным планетам других цивилизаций с просьбами о помощи.

КУРИЦА ИЛИ ЯЙЦО?

Начнется все более-менее спокойно. Упорные игроки, сохранившие «сейвы» аж с первой части, получат в свое распоряжение любовно выпестованного героя со всеми ресурсами и «ачивками», накопленными на нелегком пути двух «Нормандий». Лентяев и случайно зашедших людей ждет чуть более разветвленный вводный эпизод, где они познакомятся с содержанием предыдущих серий и быстро, по картинкам, примут решения, над которыми подолгу раздумывали ветераны аж 4 года назад (вот он, шанс реабилитироваться перед биотиком Аленко!). И тех и других ждет сюрприз: Призрак (он же Illusive Man) не такой классный парень, каким казался всего год назад; Галактика разобщена, на судьбу человечества всем плевать – апокалипсис не то чтобы прямо сейчас, он, как предсказано святыми, уже вот-вот, и от библейского отличается только количеством всадников, за которыми тут света белого не видать.

ЗА ПЕРВЫЕ ДВА ПРИКЛЮЧЕНИЯ КАПИТАН ШЕПАРД НАВОРОТИЛ ТАКОГО, ЧТО МУКИ СОВЕСТИ ДОЛЖНЫ ПРИКОНЧИТЬ ЕГО РАНЬШЕ, ЧЕМ ПОЛЧИЩА ЖНЕЦОВ.

Что, в общем, предсказуемо и в то же время любопытно: Шепард – настоящий мессия, принесенный в жертву, а затем воскрешенный; ему никто не верит, его предают, но есть верная команда апостолов и т.п.; вот оно, второе пришествие. То есть сюжет с переживаниями и выборами из массы страшных зол – главное в третьей части приключений, остальные изменения – легкий тюнинг и косметика.

PC-ВЕРСИЯ

PC-версия выйдет одновременно с вариантами для консолей, и нам, как обычно, достанутся текстуры получше (возможно, опять отдельным файлом на полтора гигабайта – как в случае с Dragon Age 2), тени почетче, а еще – более внятная интеграция с социальной сетью BioWare.

Впрочем, «церберы» в ближнем бою не теряются: пример тактически мыслящего AI.

ЛЕГКО В БОЮ?

Боевую систему, по заверениям авторов, почти не трогали. Сражений стало больше, объединенные силы «Цербера» и Жнецов наступают грамотно и четко, поэтому правит бал тактика и (наконец-то!) удачный подбор напарников. Мы все так же выходим на задание тройками, но если раньше Шепард практически не нуждался в чьей-либо помощи, то теперь придется учитывать сильные и слабые стороны и своих, и чужих. У врагов появились уязвимые точки, поэтому, пока наш отважный капитан прицеливается, компаньоны должны не просто отвлечь огонь на себя, но и постараться уцелеть при этом сами. А если вдруг вы чувствуете себя инженером (такой класс в Mass Effect 3 тоже будет), вам поможет раскладная турель, неспособная нанести серьезный урон противнику, но отлично справляющаяся с ролью приманки. Наконец, адепты универсального инструмента (omni-tool) будут способны чувствительно огреть врага своим любимым приспособлением в ближнем бою.

Типичная перестрелка выглядит следующим образом: ваш отряд занимает позиции в довольно обширном помещении, щедро обставленном искусственными и естественными укреплениями; противник, как правило, превосходящий числом, отрабатывает командное взаимодействие по полной – быстрые твари, чья стихия ближний бой, идут в рукопашную, стрелки

И еще один пример вражеской работы в команде: один обеспечивает прикрытие, двое занимают позиции.

поддерживают их продвижение к вашей позиции шквальным огнем, биотики «хилят» и «баффят»; вот уже Шепард в героическом одиночестве, но! Теперь он способен перекатываться, занимать укрытия с ходу, господствовать на высотах и сворачивать шеи (или что там у врагов вместо них) затаившимся за деталями интерьера. Если вы выбрали путь солдата, то капитан натурально заменяет собой целую армию, прямо как герой классической военной кинодрамы «Рэмбо». Другие классы, впрочем, тоже способны постоять за себя, так как в угоду общественному признанию классовые различия здесь весьма условны. Опять же, во имя зрелищности и массовости, идея с боссами, которым лучевое оружие и биотическая «магия» нипочем, получила дальнейшее развитие. Неудивительно, Жнецы – суровые противники, которых вот так вот просто не возьмешь.

Адмирал готов подтвердить свое звание делом. За окном, похоже, Земля.

ШЕПАРД И ЕГО КОМАНДА

С любимыми и не очень спутниками Шепарда в Mass Effect 3 полный порядок. Фактически, нас ожидает сборная мечты, за исключением пары-тройки фигурантов, которых вы отправили на верную смерть в предыдущих сериях. Более того: в поисках союзников мы посетим известные по рассказам родные миры членов экипажа «Нормандии», которые представляют собой райские уголки, места ожесточенных сражений или разменную монету в общей победе над Жнецами – все серьезно. Особенно интересно дело обстоит с возлюбленными: божественная Эшли Уильямс (ну, или талантливый мистер Аленко, зависит от вашего чудовищного выбора в первой Mass Effect) пошла по стопам Шепарда и стала Спектром; Лиара Т'Сони повзрослела после истории с Серым посредником и по-прежнему готова на подвиги во имя любви; загадочная Тали стала еще более загадочной (на самом деле главная интрига Mass Effect 3, конечно же, заключается в том, снимет ли Тали свой шлем, правда ведь?); Джек отрастила волосы (!), но не утратила боевого задора и располагающей манеры общаться. Мужской коллектив тоже на месте. Поучаствовать в самой глобальной заварушке нашей Галактики готовы: миляга Гаррус, герой нашумевшего ролика Джеймс Сандерс (героический снайпер на Биг Бене, помните?), профессор Мордин Солус и, пока не ясно в каком качестве, великолепный робот Легион. А еще адмирал Андерсон, теперь принимающий в сражениях самое непосредственное участие, обаятельный злодей Призрак, лучший пилот Галактики и окрестностей Джокер и прочие члены экипажа «Нормандии» – если вы сделали все правильно в прошлой жизни Шепарда.

КРАСНОЕ И ЧЕРНОЕ

Вернемся к главному: выбору и последствиям. За первые два приключения капитан Шепард под вашим руководством наворотил такого, что муки совести должны прикончить его раньше, чем полчища Жнецов. В третьей части сценаристы взялись за амбициозную задачу: разрубить все узлы и учесть миллион действий, совершенных на пути к окончательной и бесповоротной победе союзных галактических войск. Говорят, что ряд решений, принятых в далеком 2008 году (ну, или годом раньше, если вы играли на известно какой консоли), отзовется в Mass Effect 3 так громко, что финал выйдет совсем, по-настоящему трагическим. Говорят, что живым из этой заварухи мало кто вернется, и, учитывая обещание гражданских войн между целыми инопланетными расами, скорее всего, так все и получится. Говорят, что над некоторыми поворотами сюжета особо чувствительные игроки расплачутся… И, к сожалению, ничего не известно о том, вернется ли самая блестящая ролевая находка – возможность активно влиять на ход разговора в соответствии с убеждениями вашего Шепарда.

МЫ ИСТОВО ВЕРИМ В СЕРИЮ MASS EFFECT И НАМЕРЕННО РАЗВИВАЕМ ИГРУ ТАК, ЧТОБЫ ОНА ПОНРАВИЛАСЬ САМОЙ ШИРОКОЙ АУДИТОРИИ.

ДЖОН РИЧИТЬЕЛЛО, БОСС ВСЕЯ EA

В Mass Effect 3 трудно поверить, но, призываем вас еще раз, давайте дадим BioWare шанс и договоримся считать проходную Dragon Age 2 (которая разрабатывалась параллельно и другой командой) чем-то вроде побочной разминки по мотивам, которая помогла талантливым разработчикам комфортно пережить долгий период создания главной научно-фантастической игры XXI века и на которую наверняка брошены лучше силы. Мы, во всяком случае, очень на это надеемся. ■

Поле битвы – Земля. Обратите внимание на винтовку Шепарда: детализация подросла.

Автор:
Эдди Коркоран

RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

ГОРДОСТЬ, ПРЕДУБЕЖДЕНИЕ И ЗОМБИ

Несмотря на то что к Resident Evil мы всегда относились со скептицизмом (а по сравнению с последними частями игры даже какой-нибудь Silent Hill: Homecoming выглядит эталоном хоррора), в этот раз многочисленных поклонников серии нам по-настоящему жаль. Взгляните, уважаемые поклонники, на название нашей сегодняшней героини. Бросьте взгляд на строчку с определением жанра. Ознакомьтесь с окрестными скриншотами. Одолжить валидолу или вы со своим?

- **ЖАНР:** Third-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **РАЗРАБОТЧИК:** Slant Six Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.capcom.co.jp/bhorc
- **ДАТА ВЫХОДА:** 4 квартал 2011

Да, новая часть Resident Evil – это кооперативный экшн с видом от третьего лица («Теперь можно бежать и стрелять одновременно!» – захлебывается от восторга на чистом японском официальный сайт). Если кому-то этого мало – что ж, честно говоря, это вообще не Resident Evil. Ну, то есть Resident Evil, но люди из Capcom заранее объявили его «экспериментальным» и «неканоничным», другими словами – в общую мифологию сериала не вхожим. Впрочем, обо всем по порядку.

Знакомые все лица! Тиран из самой первой части игры смотрит на все происходящее с некоторым удивлением и растерянностью.

ЗЛО НАЧИНАЕТ И ВЫИГРЫВАЕТ

Место действия игры – Ракун-сити, время – 1998 год. Знаменитый инцидент с Т-вирусом превращает население целого города в толпу бродячих мертвецов. Пока что все вполне канонично, не так ли? Все верно, сюрпризы начнутся чуть позже: оказывается, правительство США направило в Ракун-сити подразделение спецназа, чтобы выяснить истинные причины случившегося. В противовес им ответственная за распространение вируса корпорация «Амбрелла» (с названиями у японцев вообще беда, см. врезку) засылает на улицы свой карательный отряд – элиту собственной службы безопасности, четверку безжалостных головорезов в масках. Собственно, об этом противостоянии и рассказывает игра: правительственные силы постараются по крупицам собрать информа-

цию и отыскать выживших свидетелей, в то время как корпоративные убийцы будут эту информацию уничтожать, а свидетелей – вовремя ликвидировать. Играть, к слову, будем за убийц.

ГДЕ-ТО МЫ ЭТО ВИДЕЛИ

Обещана кампания и за условно «хороших», но основной упор разработчики все же делают на представителей темной стороны силы. Их, как мы уже выяснили, четверо, у каждого – собственная специализация и особые навыки. Имена героев нам неизвестны, поэтому будем ориентироваться на позывные: Вектор на некоторое время способен становиться невидимым, Спектр – прирожденный снайпер, Берта отвечает за медсанбат, а Белтуэй – главный по тяжелому оружию и взрывчатке. Поодиночке каждый из членов отряда довольно уязвим, а вот все вместе – страшная сила: те, кто при этих словах вспомнил про Left 4 Dead, скорее всего, правы. Учитывая тот факт, что действие игры будет происходить в основном на узких улочках, а огромное количество зомби (действительно огромное, с этим у Operation Raccoon City все в порядке) выступает скорее в качестве дополнительного компонента окружающей среды, чем в качестве непосредственного врага, уместно добавить сюда и Dead Rising: зомби сами по себе не являются нашей основной проблемой, главная задача – найти и уничтожить тех немногих, кого вирус обошел стороной. Ну и не стать жертвой федералов, которые тоже приехали в город не мертвецов штабелями укладывать. Основной целью Берты и компании, кстати, станет небезызвестный Леон Кеннеди: героя сразу нескольких важных игр серии и любимца публики в дебютном трейлере игры как-то совсем буднично пристреливают в грязной подворотне.

Собственно говоря, возможность полностью переписать всю историю Resident Evil – один из главных козырей будущей игры. Да, модифицированный вариант зомби (идут на свет, чуют кровь, могут использоваться в качестве живого щита) тоже весьма интересен, однако залихватский подход к собственной ми-

С освещением вроде бы все хорошо, а вот с картинкой в целом… скажем так: время еще есть, будем надеяться на лучшее.

Герои игры пока что не впечатляют – какая-то серость с пукалками, честное слово.

ЗОМБИ САМИ ПО СЕБЕ НЕ ЯВЛЯЮТСЯ НАШЕЙ ОСНОВНОЙ ПРОБЛЕМОЙ, ГЛАВНАЯ ЗАДАЧА – НАЙТИ И УНИЧТОЖИТЬ ТЕХ НЕМНОГИХ, КОГО ВИРУС ОБОШЕЛ СТОРОНОЙ.

Улицы в игре, конечно, отменные, только вот огромное количество искусственных баррикад немного смущает. Зачем делать улицы, по которым нельзя свободно бродить?

С ножом на такую толпу? Смело. Хотя обещали же драйв и динамику – вот они, во всей красе.

фологии впечатляет. С другой стороны, общее количество игр франчайза перевалило за второй десяток – почему бы немного и не пошалить? Огорчает лишь то, что от хоррора в Operation Raccoon City осталось одно название: разработчики открыто заявляют, что в игре важнее заботиться о здоровье, чем о количестве патронов, а самой важной атмосферной составляющей называют «знакомые по ранним частям сериала локации». Со своими же сетевыми амбициям (отдельная гордость Capcom: каждого из трех напарников в одиночной игре сможет заменить живой игрок; кроме того, в наличии и режим Versus – своеобразный дефматч между бойцами «Амбреллы» и федеральных сил, зомби в качестве агрессивных наблюдателей) игра и вовсе заходит на территорию Call of Duty. У Call of Duty, однако, уже есть свои зомби – и градус безумия там гораздо выше.

НА ЗЛОБУ ДНЯ

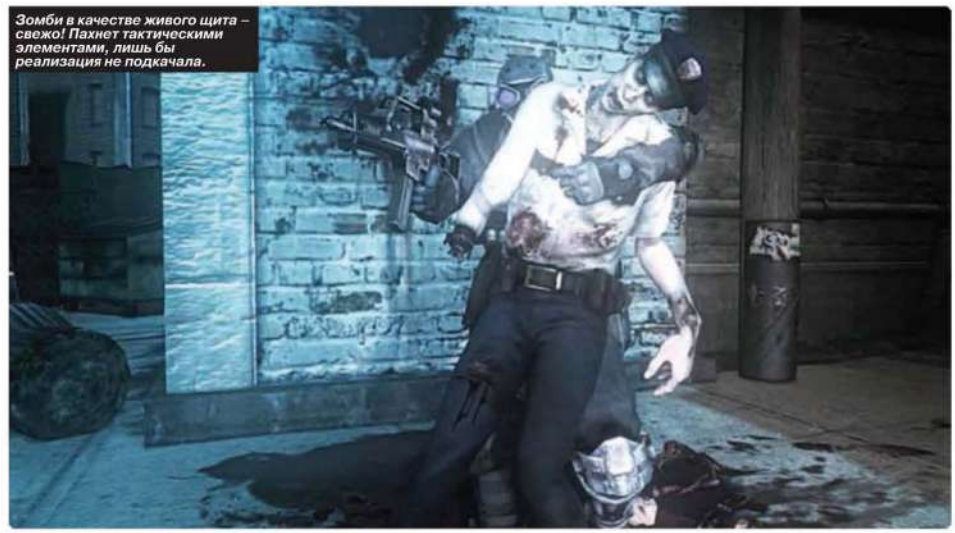
В недавнем интервью продюсер проекта Масашика Кавата вполне откровенно признается: да, мы все понимаем, однако иного выхода не видим. Другого RE на ПК и консолях текущего поколения ждать не стоит. Настоящее продолжение Resident Evil называется Revelations и выйдет в следующем году эксклюзивно для новой портативной консоли Nintendo – и уж там будет настоящий Survival Horror, безо всяких экспериментов. Operation Raccoon City – отчаянная попытка заработать на популярном имени в условиях кризиса жанра: в своем современном состоянии игровой рынок не приемлет «ужастиков», все без исключения хорроры убыточны. Что популярно? Популярны насыщенные действием сетевые боевики – чем Resident Evil: Operation Raccoon City и является. Сценаристы, конечно, пытаются повысить накал драматизма за счет знакомых имен и крутых сюжетных поворотов – однако пока получается не то чтобы очень. Да и выбор студии, которой поручено создание игры, говорит о многом – канадская Slant Six Games известна лишь в узких кругах почитателей спорного консольного сериала SOCOM (причем их последней работой стал TPS 2010 года SOCOM: Fireteam Bravo 3 для PSP)... а о качестве картинки можете судить сами. Мы же со своей стороны будем приятно удивлены, если из Operation Raccoon City выйдет что-то сносное – релиз намечен уже на эту зиму, так что ждать осталось недолго. ■

ТОТ, КОТОРЫЙ ЖИВЕТ В ПРУДУ

Raccoon – по-английски «енот», так что англоговорящая публика пребывает в истерике от одного названия родного города Resident Evil. Однако есть и более смешные штуки – вроде корпорации «Амбрелла» (в переводе «зонтик») и фамилии одного из главных персонажей (Кеннеди). Представьте себе хоррор, в котором сержант милиции Хрущев распутывал бы заговор сверхсекретной корпорации «Сумка»! Впрочем, нечто подобное мы уже встречали – говорят, что город Петрович, за который шли ожесточенные бои в Operation Flashpoint, был назван так в честь одного из героев романа Достоевского «Преступление и наказание». Согласно слухам, разработчики якобы приняли отчество следователя за распространенную русскую фамилию, в результате чего и вышел такой забавный казус.

МЫ ХОТЕЛИ СДЕЛАТЬ ИГРУ БОЛЕЕ АГРЕССИВНОЙ – НЕ ПРОСТО ОЧЕРЕДНУЮ НОМЕРНУЮ ЧАСТЬ, А НАСТОЯЩЕЕ ИСПЫТАНИЕ ДЛЯ ИГРОКА.

МАСАШИКА КАВАТА, ПРОДЮСЕР ПРОЕКТА


Зомби в качестве живого щита – свежо! Пахнет тактическими элементами, лишь бы реализация не подкачала.

БУДЬ УМНЫМ!

Хватит переплачивать в киосках!
Сэкономь тысячу рублей
на годовой подписке!

ЭТО ЛЕГКО!

1. Заполнить купон и квитанцию или распечатать с сайта shop.glc.ru.
2. Перечислить стоимость подписки через любой банк.
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов: по электронной почте subscribe@glc.ru, по факсу: 8 (495) 545-09-06, по адресу: 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ!

Если произвести оплату в июле, то подписку можно оформить с сентября.
Счета РОБОКАССА при оплате подписки через сайт shop.glc.ru теперь можно оплатить в салонах «Евросеть».

УЗНАЙТЕ, КАК САМОСТОЯТЕЛЬНО ПОЛУЧИТЬ ЖУРНАЛ НАМНОГО ДЕШЕВЛЕ!

ЗВОНИТЕ!

По бесплатным телефонам:
8 (495) 663-82-77 (для москвичей)
и 8 (800) 200-3-999 (для других регионов и абонентов МТС, «Билайн», «Мегафон»). Ваши вопросы, замечания и/или предложения по подписке на журнал просим присылать на адрес: info@glc.ru

Цена годовой подписки
1420 рублей включая доставку
119 рублей за один номер —
это на 40% дешевле, чем рекомендуемая розничная цена!
Цена редакционной подписки с доставкой на 6 мес. —
785 рублей

ФОТОМАСТЕРСКАЯ

Новый номер уже в продаже!

Реклама

Автор:
Дмитрий Рубанов

ЧЕМ ЗАПОМНИЛАСЬ ПЕРВАЯ PREY?

Prey 2006 года была бы типичным линейным шутером, если бы не три ключевые особенности. Во-первых, космический корабль пришельцев, буквально утыканный порталами. На начальной стадии разработки в игре даже имелась портальная пушка. Ближе к релизу от нее почему-то отказались. Во-вторых, баловство с гравитацией. После выстрела в специальный переключатель пол и потолок в буквальном смысле меняются местами. В-третьих – возможность Томми покидать собственное тело.

PREY 2

ФЕДЕРАЛЬНЫЙ МАРШАЛ США ПРОТИВ ИНОПЛАНЕТЯН

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks
- **РАЗРАБОТЧИК:** Human Head Studios
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2012 год

Пять лет назад Prey стала, без шуток, уникальной игрой. Красивой, захватывающей и в меру инновационной. Ни о каких прорывах в жанре, конечно, речи не шло. Просто из Prey получился очень хороший научно-фантастический шутер (ко всему прочему, с порталами – за год до выхода Portal). Недавно разработчики наконец поделились первыми подробностями сиквела. Главная новость номер один – в Prey больше не будет порталов. Совсем. Главная новость номер два – концепция игры изменится до неузнаваемости.

Последнее время наблюдается закономерность: каждый второй шутер с открытым миром автоматически превращается в обезжиренную версию Fallout 3. Сначала в новом поджанре отличилась Borderlands. В сентябре выйдет многострадальная Rage от id Software. Причем здесь Prey 2? Именно Prey 2 продолжит тенденцию в 2012 году.

СВОЙ СРЕДИ ЧУЖИХ

Забудьте все, что вы слышали о Prey 2 до 2011 года. Коренной американец Томми больше не главный герой, а Земля – не основное место действия. Вторая часть Prey стартует параллельно с активной партизанской деятельностью Томми на корабле пришельцев. Центральный персонаж – федеральный маршал США Киллиан Сэмуэлс. После авиакатастрофы Сэмуэлс оказывается на той же враждебной посудине, что и Томми. Маршал до послед-

Трудно не заметить, что Prey 2 часто хочет быть похожей на Mass Effect 2. Игру от Human Head, правда, выдают черные-пречерные тени, характерные для движка id Tech 4.

ДОМАСИ «ТОММИ» ТАВОДИ

Индеец племени Чероки, бывший военный и главный герой первой Prey. После атаки пришельцев Томми вместе с любимой девушкой и дедом, оказывается на гигантском космическом корабле. На протяжении 22 уровней он устраивает гостям из другой галактики нешуточные проблемы. В финале герой уничтожает посуди-ну и возвращается на Землю. Игра заканчивается шагом в неизвестный портал посреди собственного бара. По словам авторов продолжения, для боевого индейца обязательно найдется место в сюжете Prey 2.

него отбивается от захватчиков, но в итоге чужие оказываются проворнее. Игровой хронометр отматывает несколько лет вперед. Сэмуэлс приходит в себя на планете Исход и совершенно не помнит, как нелегкая занесла его в другой уголок галактики. Здесь, по законам жанра, герой должен удариться в мучительные воспоминания, но Сэмуэлс не из той породы. Бывший коп с головой окунается в местную жизнь, заводит нужные связи и начинает карьеру охотника за головами.

НОГИ В РУКИ

Prey 2 свернула с протоптанной тропинки. Порталы, изменяемая гравитация и путешествия в астрал канули в лету вместе с кораблем пришельцев. Сиквел собирается привлекать потенциальных покупателей большим открытым миром, вездесущей свободой выбора, акробатикой в духе Mirror's Edge и, что неожиданно, лихим сюжетом. Human Head даже сознательно отказались от мультиплеера ради скрупулезной проработки сценария. Масштаб происходящего, судя по всему, будет нехилый. Авторы сравнивают локации с городскими районами Assassin's Creed 2. Неужели хоть у кого-то получится подружить движок Doom 3 с открытыми пространствами? Множество квестов, простенькая прокачка, авантюры ради наживы роднят Prey 2 с Rage. Но есть и различия. Там, где герой Rage проедет на багги, Киллиан Сэмуэлс подпрыгнет, подтянется и пару раз перекатится. Высокопрофессиональная беготня займет солидную часть прохождения. Разработчики не постеснялись позаимствовать из Mirror's Edge львиную долю выкрутасов. Управление при этом останется таким же интуитивным и простым.

КОШЕЛЕК ИЛИ ЖИЗНЬ?

Подобраться к жертве (напоминаем, что мы будем выступать в роли наемного убийцы) можно будет разными способами. Любители классических шутеров возьмут в руки старый добрый шотган и без затей уложат охрану несколькими меткими выстрелами. Игроки, которые никуда не торопятся и предпочитают изящное решение проблемы, воспользуются акробатическими талантами Сэмуэлса или разношерстными гаджетами. Последних обещано не меньше двух десятков. После поимки цели игра обязательно предложит несколько вариантов развития событий. Скажем, жертва может попытаться откупиться или предложить ценные данные в обмен на жизнь. В особо сложных случаях в ход пойдут пытки.

Сейчас информации о Prey 2 маловато для каких-либо конкретных прогнозов. Совершенно точно одно – вторая часть принесет немало новых впечатлений.

P.S. До релиза еще далеко, а в стенах Human Head уже вовсю обсуждают возможные DLC. По мнению создателей, убийца в роли главного героя – идеальный задел для кучи небольших дополнений. ■

Из локаций вскользь упоминаются оживленные городские улицы, пещеры, леса и пустыни. Первые скриншоты, увы, демонстрируют лишь унылые железные коробки, трубы и лестницы.

КИЛЛИАН СЭМУЭЛС

Федеральный маршал и совершенно новый персонаж во вселенной Prey. Сэмуэлс перевозит преступника на том самом самолете, который затянуло в корабль пришельцев в середине первой Prey. Если основной целью Томми было спасение себя и близких, то Киллиан пытается извлечь из пребывания среди чужих максимальную выгоду.

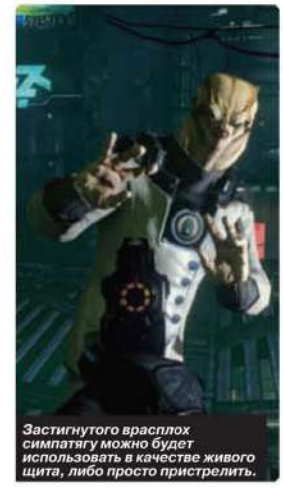
ПЛАНЕТА ЖЕЛЕЗЯКА

На Земле и на космическом корабле пришельцев Киллиан Сэмуэлс проведет только первые минуты игры. Основная локация – далекая планета Исход. Пока здешние пейзажи очень напоминают Корусант из «Звездных войн». В основе архитектуры – металл, безвкусие и высотные сооружения, закрывающие небо. Хочется верить, что до 2012 года разработчики хоть как-то разнообразят индустриальное нагромождение.

ЗАТЯГИВАЮЩАЯ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИСТОРИЯ – КЛЮЧЕВАЯ ОСОБЕННОСТЬ PREY 2. ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ ЗАЙМЕТ В СРЕДНЕМ ОКОЛО 15 ЧАСОВ.

КРИС РАЙНХАРТ, ОСНОВАТЕЛЬ HUMAN HEAD STUDIOS

Энергетический капкан – аналог ловушки из «Охотников за привидениями», только для инопланетян.



Застигнутого врасплох симпатягу можно будет использовать в качестве живого щита, либо просто пристрелить.

Автор:
Дмитрий Веселов

TRACKMANIA 2: CANYON

МАНИЯ СОВЕРШЕНСТВА

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nadeo
- **ИНТЕРНЕТ:** www.maniaplanet.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2011

На этом кадре хорошо видны повреждения. У машины помят корпус и нет заднего стекла.

Trackmania всегда умела разбудить внутреннего мазохиста. 5 утра. На трассу спущены десятки попыток. Чтобы добиться медали, остались сотые доли секунды, и машина раз за разом рисует идеальные траектории, вертит сальто с гигантских трамплинов, пока пальцы, двигаясь с точностью маленьких хирургических роботов, делают невозможное.

Это чувство зависимости знакомо примерно 10 миллионам игроков – числу, которое можно сравнить с аудиторией World of Warcraft. Trackmania даже успела попасть в книгу рекордов Гиннесса как «Самый популярный гоночный симулятор в онлайне». Несмотря на это, Nadeo давно не обновляла серию. Последняя игра, с тяжелым титулом Trackmania United Forever, вышла три года назад, но, оказывается, у студии на это были разумные причины. Они как раз показали планете Trackmania 2: Canyon. Судя по всему, Nadeo хочет опять захватить мир, и теперь у нас есть как хорошие, так и плохие новости.

Выяснилось, что Canyon сложно назвать полноценной игрой. Студия хочет продавать Trackmania 2 по кусочкам – эпизодами. В каждом будет по одной определенной территории, и выпускать их собираются примерно раз в год. Canyon – серия с американской пустыней, после нее, вероятно, выйдет Trackmania 2: Valley (Nadeo уже успела назвать имя и показать несколько роликов с зелеными холмами). Ну а дальше можно ожидать чего угодно. Например, лесов в какой-нибудь Trackmania 2: Forest или пляжей в Trackmania 2: Beach. После трех лет ожидания – как-то мало. Но если не обращать внимания на размеры, Nadeo готовит настоящий сиквел. Например, картинку вытянули на новый уровень. Тут четкие текстуры и потрясающее освещение – для атмосферности студия даже специально нарисовала несколько типов: вечернее, утреннее, ночное, полдень. Конструируя свои трассы в редакторе, можно будет включить одно из них, и с каждым дорога будет выглядеть по-разному. При всей этой красоте, Nadeo клянется, что требования остались на уровне Trackmania Nations. По их словам, счетчик FPS в Canyon показывает 50-60 кадров в секунду даже на связке Intel Atom с Nvidia Ion.
А пригодится каждый из этих кадров. Максимальная скорость машин – 500 километров в час, и они по-прежнему требуют точной реакции. Тем более что управление чуть-чуть изменилось и теперь машины стали немного тяжелее, чем раньше. Им необходимо больше

внимания в поворотах. Trackmania 2 стала слегка реалистичнее.

Но, несмотря на это, аварий тут все-таки не будет. Гонку делают со старым девизом – «игроки не должны мешать друг другу» – неудивительно, учитывая то, насколько сложные здесь трассы и то, что в одном мультиплеерном матче Canyon сможет встретиться одновременно 200 человек. Как и раньше, авто обойдутся без толкотни, проходя друг сквозь друга, как призраки. Правда, это не касается столбов и ограждений. Каждая встреча корпуса машины с миром оставит свой след – она может потерять стекла, смяться, даже лишиться части обшивки. На вождение это, правда, не повлияет: повреждения работают косметически.

Чуть более весомые изменения можно будет обнаружить в конструкторе трасс. В игру поместили две версии – «Продвинутую» и «Простую» – так, чтобы новичкам было легче освоиться. Nadeo обещает, что сам редактор станет еще удобнее, чем раньше (например, тут наконец-то можно будет выбрать больше одного объекта за раз). Специально для игры они разрабатывают скриптовый язык, который облегчит жизнь сообществу фанатов.

Жаль, что при этом Trackmania 2 не будет совместима с предыдущими играми серии. Любимые трассы придется перерисовать. Небольшой компенсацией можно считать новый видеоредактор, который Nadeo поместила в игру. С его помощью можно будет записать прохождение и нарезать ролик из самых красивых трюков, чтобы потом выложить его на YouTube.

Trackmania возвращается. В другом формате, но, судя по всему, первый эпизод будет таким же красивым, доступным и вместе с этим глубоким, как и первые игры серии. Можно поспорить, что он опять будет держать игроков до рассвета, заставляя оттачивать витки в поворотах, – но в этом ведь и заключается вся прелесть гоночного сериала. ■

МЫ ХОТИМ СДЕЛАТЬ ИДЕАЛЬНО РАБОТАЮЩУЮ ИГРУ НА DIRECTX 9. ТАК, ЧТОБЫ ОНА КАК МОЖНО БЫСТРЕЕ БЕГАЛА НА БОЛЬШОМ КОЛИЧЕСТВЕ PC. ЕСЛИ МЫ И ЗАЙМЕМСЯ ВЕРСИЕЙ ДЛЯ DIRECTX 11, ОНА БУДЕТ ПОЗЖЕ.

ФЛОРЕНТ КАСТЕЛНЕРАК, ДИРЕКТОР И ОСНОВАТЕЛЬ NADEO

MANIAPLANET

И, тем не менее, можно спросить: чем же все-таки Nadeo занималась последние несколько лет? Как можно три года делать один небольшой эпизод? Оказывается, студия готовила для Trackmania 2 онлайн-сервис, и он должен будет полностью преобразить игру. Canyon запустится в связке с ManiaPlanet, которая представляет из себя сложную социальную сеть.

Ее описывают формулой «Facebook + YouTube + Battle.net». В границах ManiaPlanet игроки смогут выкладывать и смотреть видеоролики, меняться машинами, картами, модами, назначать матчи, устраивать чемпионаты и рекламировать все это на баннерах в игре. Nadeo, совсем как Valve, хочет превратить свою игру в сервис. Но самое любопытное то, что ManiaPlanet рассчитана не только на Trackmania, студия готовит для этого сервиса еще два проекта: боевик ShootMania и ролевую QuestMania. Первый должен выйти до конца года.

Для игры, в которую можно играть на нетбуках, – удивительно красивый кадр.

Все машины выдуманные. Nadeo не лицензирует настоящие марки.

В полете 9 машин. По меркам Trackmania это немного.

Ночная гонка. Освещение почти что фотореалистичное.

Автор:
Петр Сальников

Примерно так будет выглядеть «Москва-Сити» как раз через 60 лет.

ANNO 2070

ЛУЧШАЯ ГРАДОСТРОИТЕЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ ДЕЛАЕТ ШАГ В БУДУЩЕЕ

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Related Designs, Blue Byte Software
- **ИНТЕРНЕТ:** anno.uk.ubi.com/anno-2070
- **ДАТА ВЫХОДА:** четвертый квартал 2011 года

Солнцеподобный, бесконечно любимый нами сериал Anno в обозримом будущем планирует шагнуть из XV в XXI век, проигнорировав Ренессанс, Великую Французскую Революцию, Советский Союз и остальные пункты оглавления школьного учебника всемирной истории. Нам, тем временем, известен как минимум один крупный провал в схожих декорациях: речь о Sid Meier's Alpha Centauri – так что судьба Anno вызывает определенные опасения.

В космос нас, правда, отправлять не собираются: события грядущей стратегии традиционно развернутся на территории планеты Земля, но на этот раз – охваченной последствиями глобального потепления. Воды Мирового океана поднимутся, и пользователям

«У ANNO 2070 БОЛЬШИЕ АМБИЦИИ: МЫ ПЛАНИРУЕМ И УГОДИТЬ ФАНАТАМ КЛАССИЧЕСКОГО СЕРИАЛА, И ОДНОВРЕМЕННО ВНЕСТИ В ЖАНР СВЕЖУЮ СТРУЮ».

КЭРОЛАЙН СТИВЕНС (CAROLINE STEVENS), БРЕНД-МЕНЕДЖЕР UBISOFT.

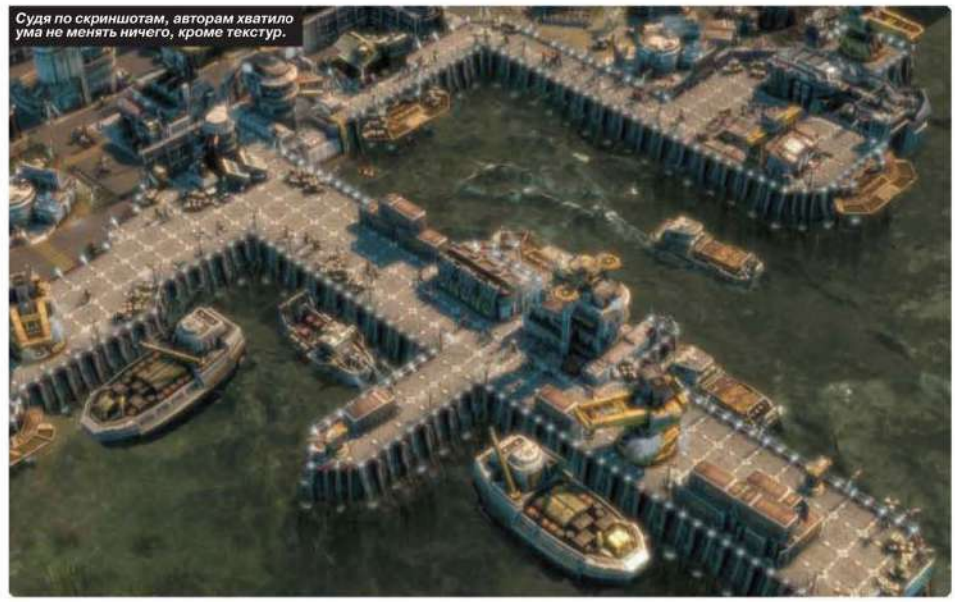
Свободба выбора – это прекрасно. Можно будет построить город-сад…

…или обустроить коричневые промышленные кварталы.

придется что-то делать с развитием города и поддержанием уровня жизни его населения – времена-то меняются, а голодные рты остаются.

БЫТЬ БАРАКОМ ОБАМОЙ

Начав с небольшого обитаемого острова, игрокам будет позволено развиться до огромной футуристической империи; достижение высот городской архитектуры осложнится набором неприятностей, о которых уже сегодня можно узнать из выпуска утренних новостей: перевернулся нефтяной танкер, поставив в море кляксу, в результате землетрясения взорвалась атомная станция и так далее. К счастью, никаких контактов с пришельцами и нападения марсианских треножников не предвидится: разработчики уверяют, что не собираются делать из Anno вариацию на тему «Войны миров» – 2070 останется все тем же медитативным симулятором вождя народов, которым был все эти годы, изменившись лишь в сеттинге.



Судя по скриншотам, авторам хватило ума не менять ничего, кроме текстур.

ПЛАСТИЛИНОВАЯ СТРАНА

Мир Anno 2070 обещают сделать восприимчивым к действиям игрока: ход развития технологий, катастрофы и прочие эксперименты с экологией повлекут за собой ощутимые последствия, и надо будет как-то выкручиваться из череды постоянных сюрпризов, которые игра будет вам подкидывать. В самом начале можно будет выбрать, в какую сторону двигаться – развивать науку и промышленность, либо консолидироваться с природой, адаптировавшись к условиям изменившегося мира. Для этого в игре будет две фракции – индустриальные Tycoons и хипповатые Ecos, ориентированные на сохранение природы. Еще обещают кучу второстепенных организаций, которые будут либо помогать, либо мешать игрокам спокойно возделывать футуристические сады – в интервью разработчики говорят об аналогах «Гринписа», НАТО, ООН и так далее. Инвестиции, ресурсы, стройматериалы, сотрудники – в зависимости от выбранного пути эти конторы будут так или иначе пользоваться определенным набором рычагов влияния на игрока.

Снимки рабочих районов чем-то напоминают пейзажи Warhammer 40.000: Dawn of War, согласитесь.

БАРОН БАЛАЛАЕЧНОЙ ИМПЕРИИ

Перечислять нюансы, которыми обещает пополниться Anno, – занятие, по большому счету, бессмысленное: все игры сериала держатся прежде всего на мелких деталях, и писать о них можно бесконечно. Главный тезис состоит вот в чем: по словам разработчиков (вольный перевод), «Anno – и в Африке Anno». Судя по пресс-релизам и многочисленным анонсам, авторы не планируют менять игру, суть останется прежней: по морям будут носиться бесконечные вереницы кораблей, на фермах будут доить коров, а жители будут орать по поводу рухнувшей на их квартал телебашни. Несмотря на четкую идеологическую грань между фракциями, здесь не будет пресловутого дробления на добро и зло – авторы не хотят выступать в качестве моралистов, критикуя промышленность, индустрию и высокие технологии. Весьма интересным образом будут воплощены и механизмы взаимодействия с населением, объекты, которыми можно застроить город, будут обладать самыми разными свойствами: например, с помощью рекламных щитов можно промыть людям мозги и заставить пойти, наконец, учиться, вместо того чтобы безостановочно чего-то от нас требовать. Не обойдется и без развлечений: какой футуристический город может обойтись без гигантского парка аттракционов?

ЭВОЛЮЦИЯ – НЕ РЕВОЛЮЦИЯ

Ждать 2070 стоит хотя бы потому, что это Anno. Понятное дело, усатые поклонники классического исторического сеттинга будут негодовать и вопить о том, что все, мол, не так, требовать возвращения к средневековью и вообще создания игры про НЭП, но основная задача 2070 – освежить сериал, и, мы уверены, она с этим справится. В эпоху популярности стратегий вообще и исторических градостроительных стратегий в частности среди весьма ограниченного круга людей у Anno 2070 есть все шансы как минимум встряхнуть жанр и привлечь новую аудиторию. ■

Надеемся, Anno 2070 будет утопией не только на картинках.

Автор:
Андрей Окушко

WORLD OF TANKS

ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ В «МИРЕ ТАНКОВ» СПУСТЯ ГОД ПОСЛЕ РЕЛИЗА

Меньше года назад World of Tanks официально достигла релизного статуса. Но релиз для ММО – только начало. Впереди годы активной жизни, десятки патчей, сотни больших и маленьких изменений, масса добавлений и прочая и прочая. Да и сами разработчики не скрывают: сделать предстоит еще ой как много. Не зря же текущая версия носит номер 0.6.4. Давайте посмотрим, как изменился проект со времени своего релиза.

НА ВОЛНЕ УСПЕХА

Успех к World of Tanks пришел неожиданно. Нет, создатели, конечно, подозревали, что тема окажется интересной. Не зря же они втихомолку посмеивались над теми, кто кричал, что танки грязи боятся и что в наших пенатах всем интересны гоблины, гномы, эльфы и им подобные. Скептики оказались посрамлены очень быстро, когда выяснилось, что бронированные машины – выбор миллионов. Миллионам надоели безликие фэнтезийные ММО, без удержу атакующие баннерами посетителей каждого второго сайта, имеющего отношение к играм. Миллионы ждали перемен.
И перемены пришли, опровергнув не только мнения скептиков, но еще и проклятие древних китайцев. World of Tanks ежемесячно ставит все новые и новые рекорды: так, в мае 2011-го зарегистрировался двухмиллионный пользователь! И это только на русском сервере, а есть ведь еще и европейский, и даже американский. Внушает, не правда ли?
Секрет успеха проекта ясен. Первое слагаемое – ниша, которую никто до того не занял. Второе – простота в освоении (даже шестилетний ребенок легко разберется в игре за пару часов). Третье – масса вариантов развития. Хотите – изучайте легкие танки и занимайтесь разведкой, помогая «старшим товарищам» приканчивать схоронившихся в кустах врагов. Желаете – отправляйтесь в ближний бой на тяжеловесах, угнетая противника одним фактом своего появления. Обожаете прятаться и пакостить издалека – выбирайте артиллерийские самоходки. Только они могут прислать «подарочек с небес», заставляющий могучий «Тигр» превратиться в груду мертвого железа, а его командира – осыпать вашу голову проклятиями. А ведь есть еще выбор между нациями – СССР, Германией и США...

ЗВЕЗДЫ И ПОЛОСЫ

Да, сторон в World of Tanks уже не две (как было на момент релиза), а три. Выход на рынок США без глобальных нововведений был бы невозможен. И вот, пожалуйте, – теперь любой желающий может прокатиться на «Шерманах», а заодно узнать, как развивалось американское танкостроение времен Второй мировой и чем «Першинг» отличается от Т34 (не путать с Т-34!).
Танки из Западного полушария вызывают интерес не только у забугорных товарищей, но и у наших соотечественников. У всех этих «Ли» и «Стюартов» своя особая эстетика. Да, у «американцев» высокий профиль, так что в ситуации, когда «Тридцатьчетверка» спрячется в кустиках, не заметить «Шермана» будет трудно. Но внешняя неповоротливость, гренадерский рост и прочие недостатки компенсируются неплохой броней в сочетании с приличными пушками. И пусть машины из СССР по-прежнему стоят «впереди планеты всей» (нет равных ИС-7 и Т-54), творения американской промышленности уже оттесняют немцев со второго места на третье. Линейка бронетехники США в игре, правда, пока не закончена – противотанковых САУ в магазинах по-прежнему нет. Понятно, что Wargaming.net старается порадовать нас новинками как можно скорее, но быстро никак не получается. Поддержка игры отнимает массу времени и сил, что логично: если ей не заниматься, то рано или поздно появится удачливый конкурент, к которому и перебегут пользователи. А уж в том, что у проекта появятся подражатели, мы ничуть не сомневаемся. Это просто вопрос времени.

ГУРТОМ И БАТЬКУ БИТЬ ЛЕГЧЕ

И все же главная «фишка» нынешней World of Tanks в сравнении с ней же годичной давности – не только и не столько «американцы». Главное – кла-

Ram II – премиумный американский танк. Неплохо помогает набирать основную игровую валюту – кредиты. Да и выглядит красиво.

новые бои, получившие громкое имя «Мировая война». На огромной карте Старого Света (обе Америки с Австралией пока не у дел) разворачиваются жесточайшие противостояния кланов за право владеть теми или иными провинциями. Причина кровопролитий понятна: регионы приносят доход в так называемом «золоте» – втором типе игровой валюты, позволяющем не только приобрести «крутые» снаряды, но и ускорить прокачку или даже обзавестись премиумными образцами танков. Так что борьба за право владеть провинциями идет нешуточная.

Точнее – шла. Сейчас на какое-то время яростные схватки утихли – с 16 мая карта мира в игре перестала ограничиваться одним континентом. И кланы, которым не нашлось места в старушке-Европе, с радостью эмигрировали в Африку, Азию и дикие степи Забайкалья. Отъезд в места столь отдаленные случился не просто так – виновником выступил альянс кланов «The RED». Именно «красные» выжили почти всех своих соперников из Европы, А тех, кого отправить в эмиграцию не смогли или не захотели, попросту купили, включив в нарождающийся «союз нерушимых».

ГЛАВНАЯ «ФИШКА» НЫНЕШНЕЙ WORLD OF TANKS – КЛАНОВЫЕ БОИ, ПОЛУЧИВШИЕ ГРОМКОЕ ИМЯ «МИРОВАЯ ВОЙНА».

Многие стартовые машины США делались с открытой рубкой. Теоретически на войне это увеличивало радиус обзора, на практике же оборачивалось огромными потерями среди незащищенных броней членов экипажа.

«ЛЕВ» ИЛИ «ВОРОШИЛОВ»?

Немцы войну проиграли, но этот исторический факт не оправдывает подсознательного стремления создателей сделать танки вермахта слабее всех прочих. Хотя иногда появляются исключения – буквально на днях введены три новых вида техники, приобретаемые за «золото», лучший из которых – «арийский» PzKpfw VII Löwe. «Лев» (так его кличка переводится с немецкого) оставил далеко позади не то что американскую машину, но даже КВ-5 («Клим Ворошилов-5»). Поклонники германской бронетехники, пользуйтесь возможностью покататься на мощном танке. Ведь потом может быть уже поздно – игра постоянно меняется, и «Лев» вполне может стать слабее ради улучшения баланса.

«Лев» – новое оружие виртуальных танкистов, готовых вкладывать в игру реальные деньги.

Удастся ли им удержаться на гребне волны? Не исключено, что да – начальство у этих ребят толковое, способное как умело организовывать атаки и распределять силы между разными направлениями, так и договариваться. А их противники пока так и не создали единого «антикрасного фронта», ограничиваясь штамповкой тем с угрозами на форуме да разрозненными набегами. Не исключено, что особых изменений в «Мировой войне» мы не увидим аж до момента ее перезапуска, когда на карте появятся зарубежные кланы. Хотя некоторые лидеры мини-альянсов и утверждают обратное, заявляя, что после реорганизации и переговоров обязательно покажут RED'ам кузькину мать.

Однако даже нынешнюю ситуацию создатели обернут себе на пользу. Ведь пока «Мировая война» работает в тестовом режиме, а значит, есть время учесть и исправить ошибки. К примеру, ситуация, при которой сильный альянс кланов сможет удерживать огромные территории, отбиваясь от нападений строго по периметру границ, в будущем уйдет в прошлое. Появятся восстания, заставляющие отвлекать часть людей на их подавление. А значит, шанс устроить «День "Д"» и обзавестись дополнительными провинциями повысится. Естественно, в дальнейшем у вторгшихся тоже появятся проблемы с партизанами – но тем интереснее будет играть.

ВАМ НУЖЕН МИР? ЖЕЛАТЕЛЬНО ВЕСЬ!

Стать участником «игры в игре» («Мировой войны») непросто – без полусотни единомышленников не обойтись. Нет, конечно, оптимист организует новый клан, подписав на это дело четырнадцать друзей. Но смогут ли они появляться в боях одновременно, причем тогда, когда это предписано сервером? А ведь Wargaming.net ввела понятие «прайм-тайм» – строго отведенного времени, в которое проводятся бои той или иной провинции.

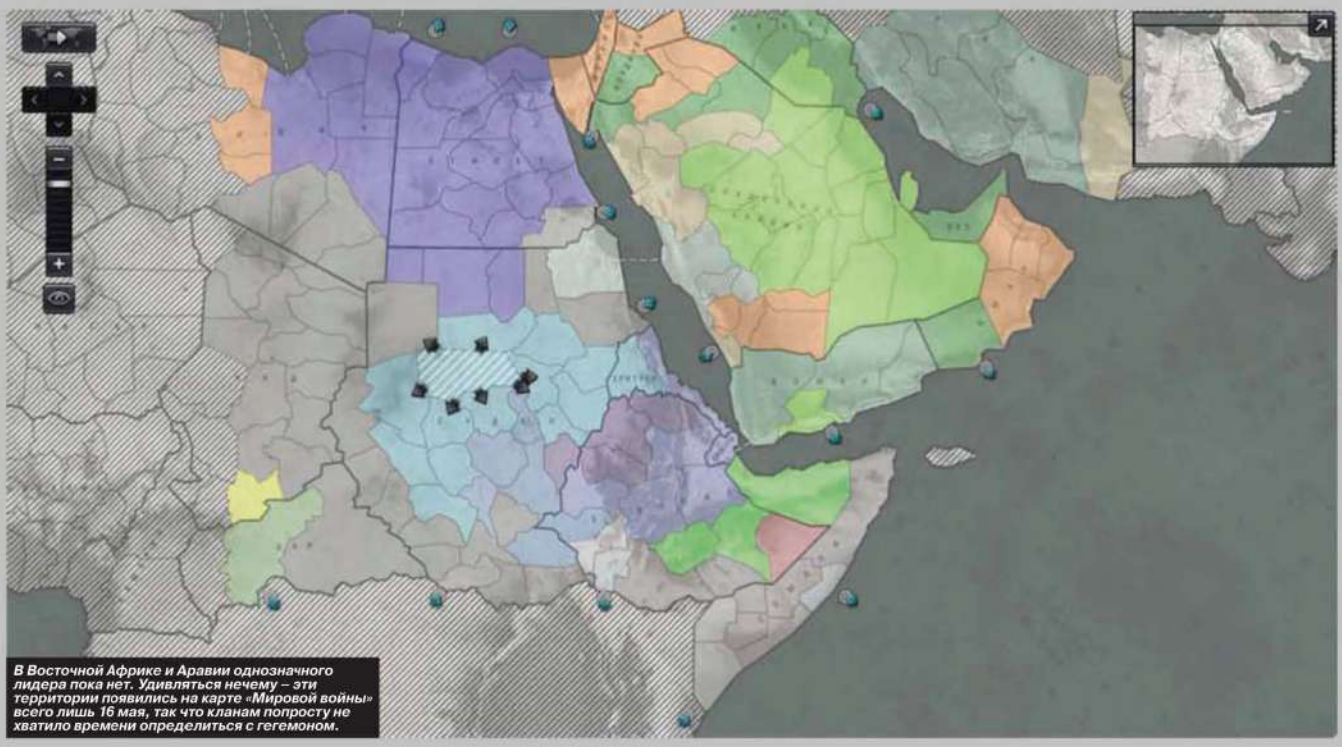
В полном соответствии с часовыми поясами сражения за сибирские земли проходят днем, а в Подмосковье – вечером. Да, можно выбрать несколько не самых доходных территорий в удобном для вас регионе. Но, положа руку на сердце, скажите – неужели не хочется претендовать на большее? Вот и получается, что выходов для амбициозных кланов всего два. Первый – найти с несколько десятков товарищей, готовых драться за имя и честь клана изо дня в день. Второй – договориться с коллегами, озабоченными той же проблемой, и организовать альянс. Не забывая при этом, что союзнички-то могут и в спину ударить, так что доверие доверием, а рост численности в рядах ваших сторонников все равно важнее.

Сам процесс выбора регионов для атаки походит на настольный варгейм. Берем фишки, переставляем их в соседние провинции, изредка перемещаем ставку (подвижную столицу) и подводим резервы. После оконча-

Европа в «Мировой войне» к началу лета оказалась почти под полным контролем альянса The RED. И хотя атаки на приморские провинции «красных» продолжаются ежедневно, пока они успешно отбиваются от конкурентов.

Американская артиллерийская самоходка. И здесь броня сверху отсутствует, впрочем, для САУ это не так важно – почти любой враг, подобравшийся к ней близко, превратит этот образчик техники в кучу дымящегося железа.

Дерево развития американских танков в его финальном виде, по планам разработчиков. Зайдите в игру и увидите, что пока реализовано далеко не все. Хотя к концу лета машин «made in USA» станет больше.



В Восточной Африке и Аравии однозначного лидера пока нет. Удивляться нечему – эти территории появились на карте «Мировой войны» всего лишь 16 мая, так что кланам попросту не хватило времени определиться с гегемоном.

ния хода длиной в один час сражаемся, если на это время запланированы какие-то столкновения. Битвы проходят на стандартных картах, так что проблем с их освоением не будет. Зато решение вопроса, куда передвинуть ту или иную фишку, заставит призадуматься. Так что в клане отыщется местечко всем – и классным бойцам, и отличным стратегам, и умелым дипломатам. Было бы желание и время. Да-да, без свободного времени никак – тренировки, войны и просто общение отнимают по два-три часа в день. Но участие в великих событиях «Мировой войны» оправдывает такие затраты.

КАРТЫ, КАРТЫ, КАРТЫ...

Карт, на которых проходят сражения в World of Tanks, становится все больше и больше. Причем Wargaming.net занимается не только введением в игру новых арен для битв, но и переработкой старых. Например, в патче 0.6.4 локацию «Пагорки» переделали так, что ее стало не узнать (она даже сменила название на «Рудники»). Многие старые точки, в которых любили затаиться танкисты, исчезли или переместились, так что любителям кемперить пришлось изобретать новые тактики. Впрочем, играть на «Рудниках» стало интереснее, что с лихвой оправдало все изменения.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

В World of Tanks пока не реализована и половина того, о чем говорили разработчики в последние годы. Впереди появление еще нескольких сторон (ближайшей станут французы с их «толстыми», но «тормозными» танками). Обязательно появятся и новые режимы, в том числе долгожданные исторические схватки, где допускаемую технику ограничат по годам появления в реальности и по нациям. В общем, жизнь World of Tanks предстоит долгая и счастливая. Да и остались ли еще те, кто в этом сомневается? ■

ВСЕ БОЛЬШЕ, И БОЛЬШЕ, И БОЛЬШЕ...

Наплыв игроков в World of Tanks с момента релиза не прекращался, вполне естественно, что старые серверы в какой-то момент перестали справляться с нагрузкой. И тогда в Москве запустили новый кластер, решивший проблемы с пингом и лагами у большинства виртуальных танкистов. Что интересно – перед запуском прошло тестирование, где скорость прокачки увеличили в тысячу раз. В итоге все желающие смогли пару часиков поездить на «Мышах», ИС-7 и прочих высокоуровневых машинах. А так как геймеры стремились прокачаться побыстрее, то бои в тесте вышли веселыми и скоротечными.

ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОЯВЯТСЯ И НОВЫЕ РЕЖИМЫ, В ТОМ ЧИСЛЕ ДОЛГОЖДАННЫЕ ИСТОРИЧЕСКИЕ СХВАТКИ.

Поклонников КВ-2 после ряда улучшений танка стало слишком много. Увы, уровень их игры частенько не соответствует амбициям – едут вперед, думая, что бессмертны, вот и вся тактика. Печально...

Автор:
Окушко Андрей

РУИНЫ СТРЕЛЯЮТ В УПОР

СТАЛИНГРАДСКАЯ БИТВА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Больше 70 лет назад началась Великая Отечественная война. 22 июня 1941 года наши деды и прадеды приняли на себя удар нацистской Германии, вознамерившейся покорить не только Советский Союз, но и весь мир. И все же враг, каким бы он ни был страшным, оказался повержен. Правда, путь к 9 Мая не был легким – на дороге длиной почти в четыре года случались и поражения, и победы. Одним из главных событий, переломившим ход боев на Восточном фронте, стала Сталинградская битва, 69-летнюю годовщину начала которой мы отмечаем 17 июля этого года. Приближение этой даты – отличный повод вспомнить о том, как одно из величайших сражений Второй мировой отображалось в различных играх.

Понятно, что упомянутый период в истории нашей страны просто не мог остаться без внимания талантливых (а иногда и не очень) команд разработчиков. И пусть жестокие бои на Волге не стали первым опровержением укрепившегося во многих головах тезиса о непобедимости германской армии – до этого немцев уже били под Москвой. Но только после катастрофы, случившейся с вермахтом в целом (и 6-й армией Паулюса в частности), агрессоры и думать забыли о крупномасштабных наступлениях. Сражение на Курской дуге уже ничего не решало – даже в случае развития истории по альтернативному сценарию сил на дальнейшее наступление у гитлеровцев не было, особенно в свете высадки Западных союзников на Сицилии.

Совсем по иному пути шли бы события в случае поражения Красной Армии в Сталинградской битве. Нет, не подумайте, что мы забываем о вкладе Великобритании или США в войну: мы помним о поставках танков, самолетов, грузовиков, джипов, алюминия, тушенки и многого другого. Но Советский Союз внес наибольший вклад кровью в достижение Победы и больше других пострадал от последней глобальной войны. А значит, битва на Волге заслуживает права зваться ключевым сражением той войны. Давайте же вместе посмотрим, как разработчики игр отображают Сталинградскую битву в своих творениях, а заодно пройдемся по местам боевой славы наших дедов и прадедов.

Скульптура «Родина-мать зовет!» в Волгограде еще долго будет напоминать будущим поколениям о великой битве на Волге.

К ВОЛГЕ И ОБРАТНО

Сталинградская битва – это не только сражения за одноименный город. Это еще и немецкое летне-осеннее наступление, и советский ответный удар зимой 1942-43 гг. Как ни странно, на начальном этапе сражений вермахт вновь достиг почти полной внезапности. Можно до хрипоты спорить на тему, кто в этом был виноват. Только не забывайте, что нам-то легко быть доморощенными стратегами, рассуждая у мониторов, что уж мы-то бы на месте Верховного Главнокомандующего вычислили бы планы нацистов на счет «раз». Тогда же решения принимались в обстановке жесточайшего цейтнота, да еще и на основании имеющихся данных. Данные же поступали весьма противоречивые (разведка ошибалась слишком часто), соответственно и предположения о том, что немцы будут наступать именно на юге, оставались лишь предположениями. И варианты, при которых острие атаки могло оказаться на севере или в центре Восточного фронта, смотрелись ничуть не хуже с точки зрения здравого смысла. Если же мы взглянем с другой стороны, то поймем, что на Сталинград Гитлер нацелился не просто так. Во-первых, удар в этом направлении позволял оккупировать ряд районов СССР с ценными сырьевыми ресурсами, а в перспективе – получить доступ к нефтепромыслам Кавказа. Во-вторых, на горизонте замаячила перспектива сначала перерезать волжскую транспортную артерию (по которой шло «черное золото»), а затем и вовсе соединиться с армией Роммеля, подумывавшей совершить экспедицию в Индию. А в-третьих, не обошлось без «магии имени»: Гитлеру очень хотелось взять город, названный в честь Сталина. Уж тогда бы один из его главных соперников понял, «кто здесь круче».

Как ни печально сознавать, но именно советское руководство невольно помогло фюреру в осуществлении его планов. Неудавшееся наступление в направлении Харькова привело к тому, что лучшие части Красной Армии (в который уже раз!) попали в плен. Германские генералы сполна воспользовались подарком и ринулись вперед 17 июля 1942 года, громя попадающиеся под руку советские дивизии. Причин разгрома хватало – тут и отправка на фронт необученных новобранцев, и фактор неожиданности, и бездарность высшего командования, по-прежнему отказывавшегося признавать какие-либо формы войны, кроме наступления. В итоге уже в конце августа немцы оказались на берегах Волги (домой полетели письма с обещаниями добраться до Урала) и в предместьях Сталинграда. До полной победы в грандиозной битве оставалось всего ничего – сбросить всю Красную Армию в реку. Но... но оказалось, что город сдаваться не собирается. Мужчины были мобилизованы практически поголовно, женщины встали у станков на многочисленных заводах (Сталинград был одним из крупнейших промышленных центров СССР), подростки помогали как в тылу, так и на фронте. Бомбежки гитлеровцам не помогли – сровнять здания с землей не получалось, а их остовы становились импровизированными укрепрайонами. Небезызвестный Дом Павлова (обороной которого, к слову, командовал вовсе не старший сержант Павлов, а старший лейтенант Афанасьев) – только один из десятков примеров превращения города в крепость. Потери вермахта в городских боях очень быстро превысили таковые во всей французской кампании. Конечно, советским войскам сражение тоже обошлось недешево, но планы немцев были сорваны. А совсем скоро последовало возмездие. Обескровив немецкие войска, 19 ноября Красная Армия начала контрнаступление. Первоначально операция под Сталинградом не считалась особо перспективной (многие историки справедливо называют ее отвлекающим маневром, а основным – удар под Москвой), но внезапно оказалось, что в кольцо попало несколько сот тысяч солдат агрессора! Неудивительно, что командование увлеклось ликвидацией окруженной группировки и упустило шанс добиться большего – разгромить всю группу армий «Юг». Увы, немцам удалось вовремя вывести с Кавказа свои части, уже водрузившие знамя со свастикой на Эльбрусе. Фронт стабилизировался, но спасти 6-ю армию не получилось. В плен попал и Паулюс – первый немецкий фельдмаршал, удостоившийся столь незавидной участи. Такого поражения Третий рейх еще не знал...

Пленные немцы. Всего несколько месяцев назад они надеялись «прорваться в Азию», а теперь идут восстанавливать из руин страну, на которую напали.

Красное знамя над освобожденным Сталинградом. Один из первых снимков города, полностью освобожденного от нацистских захватчиков.

ТЯЖЕЛА ТЫ, ПАПАХА ЧУЙКОВА

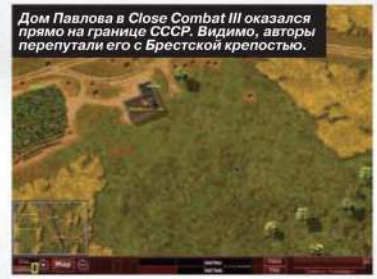
Игры, посвященные Сталинградской битве, можно поделить на две основные категории – командирские и солдатские. В первых (обычно стратегиях) мы оказываемся в шкуре полководца, во вторых (обычно экшнах) – облачаемся в солдатскую шинель и отправляемся лично исправлять ситуацию на том или ином участке фронта. Стратегии к теме битвы на Волге стали обращаться довольно давно. Любители варгеймов наверняка вспомнят сериал Panzer General и сопутствующие ответвления (вроде Allied General), где мы руководили войсками обеих сторон. Правда, об отображении всех особенностей тех боев речи не шло – сражение выглядело просто как еще одна интересная задачка для генерала.

В 1999 году вышла Close Combat III: The Russian Front, уже из названия которой понятно, где развернулись основные события. Увы, реконструкция Сталинградской битвы в игре пестрила ляпами. Простейший пример: тот же Дом Павлова в кампании встречался в самых первых сражениях, задолго до 1942 года. Откуда он мог взяться в маленькой западноукраинской деревушке? Или воссоздание известных событий делалось по принципу «слышал звон, да не знаю, где он»? Впрочем, на памятник нерукотворный создатели проекта все же наработали. Во-первых, они привлекли внимание западной публики к боям на Восточном фронте. А во-вторых, сделали саму войну на экране невероятно реалистичной.

Гораздо лучшее знание истории продемонстрировали в Fireglow Games, чьему перу принадлежит Sudden Strike (она же – «Противостояние 3») 2000 года выпуска. Здесь обращали внимание не только на юниты, но и на окружающую их обстановку – фанаты говорили об узнаваемой местности на полях боев. Вот только брифинги подкачали – подробной информации о сражении в них не давалось, лишь обрисовывались общие задачи а ля «Надо добраться до реки и выбить противника с занимаемых позиций». Топонимы разработчики почему-то старались слишком часто не упоминать. Не могла остаться в стороне от темы и Nival Interactive, затронув ее в сериале «Блицкриг». Правда, в первой части по-настоящему к дням Сталинградской битвы относилась лишь одна карта (если не считать случайным образом генерируемых миссий), на которой демонстрировался кусочек города с парой-тройкой абстрактных кварталов. О суровых же днях обороны напоминали текст брифинга, более-менее достоверный набор юнитов с обеих сторон да бронепоезд с машинистом-кавказцем. К слову, бронепоезда внесли большой вклад в победу, жаль только, что данный конкретный экземпляр так и остался безымянным.

«Блицкриг II» (2005 года выпуска) посвящал Сталинградской битве больше внимания. О переписывании истории речи здесь тоже не шло, хотя нам и давалась возможность повоевать за обе стороны. Немецкая кампания рассказывала о трудностях наступления в отдалении от своих баз. Приходилось обеспечивать доставку грузов в условиях непрерывных контратак, вести артиллерийские обстрелы, захватывать населенные пункты и топливные склады, оборонять первые поступающие в вермахт «Тигры» и сражаться за контроль над бронепоездом (правда, эту историю разработчики, похоже, придумали сами). Заканчивалось все грандиозными городскими боями, прорывом к танковым заводам и уничтожением одного из штабов Красной Армии. Война же на стороне наших предков получилась еще более захватывающей. Убийство вражеского генерала в ходе диверсионной операции и спасение пленных, удары по румынским частям и встречные танковые бои, оборона позиций и отражение атак противника, пытающегося вырваться из котла, – вот чем мы занимались в роли офицера советских войск. И все было бы просто прекрасно, не проберись и сюда исторические ляпы. К примеру, румынские части почему-то вооружались по последнему слову вражеской техники, хотя из мемуаров нам известно, что снабжались они по остаточному принципу. Но и это, и отсутствие полноценных боев в зданиях ничуть не снижали интереса к «Блицкригу II». К тому же для тех, кому хотелось чуть больше узнать о сражении на Волге, предлагались брифинги перед миссиями и энциклопедия боевой техники.

Соседствующую с городом на Волге деревушку мы взяли при помощи бронепоезда. Правда, последний при этом сошел с рельс – вернуть его обратно в «Блицкриге» не было никакой возможности.



Дом Павлова в Close Combat III оказался прямо на границе СССР. Видимо, авторы перепутали его с Брестской крепостью.

ИГРЫ, ПОСВЯЩЕННЫЕ СТАЛИНГРАДСКОЙ БИТВЕ, МОЖНО ПОДЕЛИТЬ НА ДВЕ ОСНОВНЫЕ КАТЕГОРИИ – КОМАНДИРСКИЕ И СОЛДАТСКИЕ.

Сколько веревочке ни виться, а конец все равно будет. Одинокий «Тигр», затаившийся во дворе, не соперник стае советских танков и САУ. Ни в «Блицкриге II», ни в реальной жизни.

После битвы Сталинград лежал в руинах, что прекрасно видно по фотографиям. Разработчики «Блицкрига» отметили это и отобразили в игре.

Здание вокзала и знаменитый фонтан с танцующими детьми перед ним. Чем он знаменит? Да хотя бы тем, что каким-то чудом пережил ряд авианалетов (включая самый страшный 23 августа). Правда, совсем неповрежденными скульптуры не остались – пришлось их восстанавливать после войны.

Танки «Черчилль» активно использовались Красной Армией в дни Сталинградской битвы, чему игра «Сталинград» стала еще одним подтверждением. И это несмотря на знаменитую фразу Черчилля, что у танка больше недостатков, чем у самого сэра Уинстона.

Визуально разрушенный Сталинград смотрится недурственно. Жаль только, что здания обзавелись повышенным «уровнем брони» – на обрушение хлипкого деревянного домика мог уйти весь боезапас танка.

Как и в реальности, в «Сталинграде» советские танки иногда вырывались вперед, атакуя без поддержки пехоты. Правда, немцы в игре страдали той же болезнью – еще одно наследие движка «Блицкрига»?

РАЗРАБОТЧИКИ «СТАЛИНГРАДА» ДОСКОНАЛЬНО ИЗУЧИЛИ КАЖДОЕ МГНОВЕНИЕ БИТВЫ – В РЕЗУЛЬТАТЕ МИССИИ ПОЛУЧИЛИСЬ НА ДИВО РАЗНООБРАЗНЫМИ. БЫЛИ ТУТ И НАСТУПАТЕЛЬНЫЕ, И ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ БОИ, КАК В ГОРОДСКИХ, ТАК И В СТЕПНЫХ УСЛОВИЯХ.

УЧЕБНИК НА МОНИТОРЕ

И все же настоящим прорывом в деле стратегических игр, посвященных Сталинградской битве, стал не «Блицкриг II», а вышедший в том же году «Сталинград» от DTF Games. Впрочем, подходило ли здесь слово «игра»? Гораздо лучше звучало определение «интерактивный учебник истории» – с такой тщательностью разбиралось каждое мало-мальски значимое боевое столкновение, относящееся к временам, когда сначала нацисты рвались к Волге, а потом советские войска с не меньшим пылом гнали их оттуда.

Разработчики досконально изучили каждое мгновение битвы – в результате миссии получились на диво разнообразными. Были тут и наступательные, и оборонительные бои, как в городских, так и в степных условиях. Была атака штрафников на укрепленные позиции противника (в условиях, когда сзади постреливают свои, а спереди – нацисты). Командование могло потребовать взять штурмом вокзал или защитить Дом Павлова. Не обошлось и без снайперской дуэли (с обязательным участием Василия Зайцева – прославленного героя Советского Союза). В общем, проще верблюду пролезть в игольное ушко, чем найти важный эпизод боев в степи или у Волги, о котором DTF Games забыла.

Да, изучать историю по «Сталинграду» – милое дело. При условии, что вы были готовы бороться с огрехами в геймплее. Геймера практически всегда ставили в положение, когда приходилось экономить буквально каждый снаряд. И это притом, что экипажи боевых машин с фанатичным упорством тратили драгоценные боеприпасы буквально на каждого встреченного пехотинца (о пулеметах стрелкам, видимо, так и не сообщили). Само собой, именно этих снарядов потом не хватало для победы. Нет, мы, конечно, понимаем, что с боеприпасами в дни Сталинградской битвы были трудности у обеих сторон, но не до такой же степени!

Еще одним моментом, отбивающим охоту проходить игру до конца, стало всесилие авиации. Не сумев добиться от движка «Блицкрига» (основы «Сталинграда») желаемого уровня воздушных боев, DTF Games просто отключила их отображение. Обернулось это настоящей катастрофой – штурмовики и бомбардировщики стали истинным «чудо-оружием». Спасало только то, что их нельзя было вызывать постоянно. Но вот уж действительно – не было бы счастья, да несчастье помогло: отсутствие мультиплеера и не слишком уверенное поведение ИИ при вызове авиационной поддержки позволили игре удержаться на плаву. А ее энциклопедичная направленность и скрупулезная реконструкция Сталинградской битвы позволили обзавестись многочисленными поклонниками.

ГЕРОЙ ДОЛЖЕН БЫТЬ ОДИН

Среди экшнов в области демонстрации Сталинградской битвы явным лидером в начале столетия стал сериал Call of Duty. Целых три раза его разработчики отправляли нас к берегам Волги, предлагая сразиться с нацистами. Впервые это случилось еще в 2003 году – и сразу же геймерам показали, как трудно было красноармейцам. Начиналось все с переправы через реку под огнем вражеских самолетов. В «трусов и паникеров» особисты (как и в реальности) стреляли без предупреждения – волей-неволей приходилось идти получать оружие. Тутто и оказывалось, что винтовок на всех не хватает, поэтому одним давали «трехлинейку», а другим – патроны. Дальше ситуация доходила до абсурда: пока вы лично (при слабенькой поддержке ботов-товарищей) не обеспечивали прорыв на другую сторону Красной площади (не путать с московской!), прочие красноармейцы обреченно шло прямо на пулеметы, даже не делая попыток подобрать валяющиеся рядом винтовки. Впрочем, в остальном Infinity Ward с отображением боев в городе справилась хорошо. Нацисты яростно отстреливались, не гнушались использовать гранаты, прятаться за укрытиями, атаковать с нескольких сторон и, если скрипты позволяли, вызывать бронетехнику. Особенно же порадовала финальная часть кампании Call of Duty – сначала мы выкуривали немцев из панельной многоэтажки, а затем обороняли ее. Представьте себе, это и был знаменитый Дом Павлова. Чертовски приятно, знаете ли, почувствовать себя одним из величайших героев Сталинградской битвы. Даже как-то не хотелось расставаться с этим полуразрушенным зданием, но партия и правительство звали нашего персонажа к новым подвигам. Куда он и отправлялся, а нам оставалось только гадать – откуда у одного из немцев взялся автомат MP-44, до принятия которого на вооружение оставалось еще около полугода?

Впрочем, не охваченных первой частью эпизодов хватало, и к теме вернулись уже в Call of Duty 2. Нас ждали новые приключения, первое из которых – перевоплощение в сталинградского связиста. Точнее, в бойца, которому поручено восстановить оборванный телефонный кабель. Никакой «клюквой» здесь и не пахло – в те дни советские войска действительно предпочитали пользоваться именно таким способом передачи приказов (а также рассылкой курьеров). Офицеры и генералы не доверяли радио, да и нехватка раций с обученным персоналом давала о себе знать. А вот в другом месте создатели все же споткнулись – гостиницы «Харьков», вокруг которой разворачивались события первой главы кампании, в Сталинграде не существовало (она находилась в одноименном городе). Впрочем, это оказалось не единственной промашкой. Так, количество легких танков PzKpfw II, которые уничтожал герой в ходе боев, примерно совпадало с их общей численностью в войсках, атакующих город на Волге. А ведь из архивных данных мы знаем, что потери этих машин были сравнительно невелики: их старались не отправлять в мясорубку, прекрасно зная, что броня у PzKpfw II «фанерная» – ее пробивали даже крупнокалиберные пулеметы.

Но, если честно, все эти мелочи (пусть даже в них затаился дьявол) особо никого не волновали. Гораздо интереснее было совершать подвиги – восстанавливать связь, штурмовать вокзал, драться на перроне, захватывать универмаг – в общем, переживать невероятно яркие моменты. Освоиться же с ролью помогал звуковой фон – выстрелы, взрывы, выкрики «Пулемет! Сорок второй!» и неизменные перлы пропагандистской машины ведомства доктора Геббельса. Фразочки а ля «Доблестный советский зольдатен! Сдавайтесь! Вас ждать горячая еда, водка и отдых, а мы вас жалеть!» трудно было забыть. К слову, здесь разработчики не ошиблись – пропагандистская работа у немцев действительно организовывалась великолепно, и частенько бойцы Красной Армии поддавались на эту уловку. Само собой, никакой водки на их долю не доставалось, не говоря уже о жалости, но это второй вопрос.

В последний раз серия Call of Duty обратилась к теме сражений на Волге в World at War. Правда, вышло не слишком удачно (повлияла смена создателя на Treyarch?). Немцы выглядели так, как их рисуют дети – с закатанными рукавами и зверскими лицами они по-хозяйски расхаживали по руинам Сталинграда, постреливая в трупы советских солдат. Да и сказ о том, как бравый снайпер взял рядового бойца в помощники, чтобы уничтожить нацистского палача, больше напоминал низкопробный бульварный роман, чем реальную жизнь. Накал пафоса зашкаливал, разговоры звучали ненатурально, а неуязвимость персонажа перед «мелочами» вроде горящей балки, упавшей с потолка, раздражала. Видимо, это поняли и создатели, быстренько закруглившись с темой охоты на вражеского генерала и перебросив нас сразу в дни Берлинской операции. В общем, если хотите прочувствовать атмосферу Сталинградской битвы, World at War из трех упомянутых проектов сериала Call of Duty станет наихудшим выбором.

Создатели Call of Duty 2 не стали рыскать по архивам и назвали железнодорожную станцию просто и незатейливо: «Железнодорожная станция».

Нацисты в World at War тянули максимум на опереточных злодеев. И уж точно не на солдат армии, имевшей неплохие шансы покорить мир.

Дом Павлова в реальности и в Call of Duty. Сходство очевидно. Кстати, меньше взвода бойцов удерживали эту импровизированную крепость около двух месяцев.

В Strike Force есть и пулемет «Максим», скопированный с реальных образцов. Что приятно – нам даже дадут из него пострелять.

Зеленому Берету из Strike Force перестрелять пять-шесть немцев из пистолета – раз плюнуть. А в крайнем случае он достанет верный ППШ, и вот тогда нацистам точно не поздоровится.

Тот самый фонтан (одно из имен у него было «Бармалей») появился и в Commandos 3. Правда, в остальном игра на достоверность не претендовала. Даже со скульптурами детей промашка вышла – их на две больше, чем нужно.

КОММАНДОС СПАСАЮТ ЗЕМЛЮ!

Любовь к сенсациям неистребима не только в жилах журналистов, но и в крови разработчиков. Действительно – почему бы и не придумать какой-нибудь новенький эпизод войны, а потом сделать вид, что все так и было? В этом плане показательна история Commandos 3: Destination Berlin (2003 года выпуска) – тактической стратегии, где мы управляли небольшим подразделением коммандос. Сюжет мини-кампании, посвященной Сталинградской битве, рассказывал о прибытии в город на Волге высокопоставленного офицера Западных союзников. И добро бы он заявился просто посмотреть на то, как доблестно сражается Красная Армия. Так нет же – генералу О'Доннеллу просто кровь из носу надо было еще и провести переговоры с представителем Ставки Верховного Главнокомандования именно в городе на Волге. Впрочем, толком повоевать среди развалин нам не давали – парочка миссий в Сталинграде быстро сменялась финальным заданием в Берлине. Где и выяснялось, что О'Доннелл – предатель и нуждается в срочной ликвидации. После такого все вопросы о реалистичности происходящего отпадали сами собой.

Кстати, под логотипом Commandos выходили не только тактические игры – был и самый обычный экшн – Commandos: Strike Force. В нем тоже раскрывалась тема Сталинграда, правда, плохо и недолго. Как и в Destination Berlin, тут мы стали последней надеждой Красной Армии, ведущей ожесточенные городские бои. В атаку шли двое героев-коммандос – Зеленый Берет (с пистолетом и ППШ) и Снайпер (угадайте с трех раз, какое оружие было у него основным). Жаль только, что ничего специфически «сталинградского» в игре мы так и не увидели. Обычный бой на улицах, особо не отличающийся от сражений в каком-нибудь французском городке, через которые бравые бойцы спецназа в Strike Force проходили не раз. Ну, хоть не забыли о Восточном фронте, и на том спасибо.

КРАСНАЯ КАПЕЛЛА

Еще одним сериалом, рассказывающим о сражениях на Волге, стала Red Orchestra. В первой части, носившей подзаголовок Ostfront 41-45, целых три карты посвящались Сталинградской битве. Основные события при этом разворачивались в заводских районах, что вполне логично. Именно схватки за фабричные корпуса, склады и подсобные помещения стали наиболее ожесточенными – защитники никак не хотели лишаться источника оружия и боеприпасов, а агрессоры как раз и мечтали их этого лишить. Ну а уж накал сражений у Tripwire Interactive получилось передать сполна, благо тратить время на создание движка заново не пришлось – за основу взяли Unreal Tournament 2004. Сиквел проекта (тоже многопользовательский экшн) будет целиком и полностью посвящен Сталинградской битве, он даже называется Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad. Заинтересовавшись, мы связались с Аланом Вильсоном – вице-президентом команды Tripwire Interactive, и задали ему несколько вопросов на тему грядущей игры.

? Почему вы решили выбрать именно Сталинградскую битву в качестве основы для Red Orchestra 2?

Алан Вильсон: Мы не хотели уходить от темы сражений на Восточном фронте (Великой Отечественной войны), так как она слишком слабо освещена в играх, производимых на Западе. И поставили себе цель выбрать определенный район, в котором можно было бы найти самые разные места боев с узнаваемыми локациями. В качестве вариантов также рассматривались Харьков, Курск и Берлин, но все же Сталинградская битва оказалась наиболее близкой к определению «культовая».

? У вашего нового творения подзаголовок: «Герои Сталинграда». Почему вообще в название попало слово «Герои»? Может быть, вы собираетесь сделать наших alter ego более персонифицированными?

А.В.: Так получилось по целому ряду причин. Мы не создаем однопользовательской игры с киношной сюжетной линией, но у нас есть желание сделать ее более «личной», что ли. Поэтому мы обратили внимание на действия небольших групп бойцов (демонстрировать отдельных личностей в данном сражении практически невозможно – из-за ужасающих цифр потерь обеих сторон). А слово «Герои» появилось потому, что эти солдаты были настоящими героями как для тех, рядом с кем они сражались, так и для их семей, оставшихся дома. Конечно, их мотивация имела и политические причины. Но нас интересует не это, нас интересуют люди, дравшиеся на передовой. И нам гораздо интереснее, КАК они сражались, чем ПОЧЕМУ немцы вообще оказались здесь. Нет, мы не пытаемся замолчать ответ на последний вопрос, но хотим его оставить для полемики в среде специалистов, игра все-таки предназначена не для того.

? Мы знаем, что всего в Red Orchestra 2 будет 10 карт. Все ли они расположены строго в городской черте, или у нас появится возможность сражаться и за пределами Сталинграда?

А.В.: Парочка карт вне городских пределов точно будет. К примеру, одна из них демонстрирует аэродром, размещенный в степях к западу от Сталинграда. А еще на одной вы попадете в поселок Спартановка, расположенный к северу от Тракторного завода.

? Есть ли у вас планы показать действия партизан в немецком тылу?

А.В.: Нет, по крайней мере, не в этот раз. У этого есть много причин, включая большой объем работ по созданию соответствующих моделей персонажей и тому подобного. Мы пока сфокусировались на отображении сражений между главными силами, а не на сопутствующих операциях поддержки.

? Увидим ли мы в игре Сталинградский элеватор, Дом Павлова, другие знаменитые здания? Если да, не могли бы вы поподробнее рассказать о процессе создания виртуальных аналогов реальных локаций?

А.В.: Да, увидите. На самом деле, мы в неоплатном долгу перед многими жителями Волгограда, помогавшими нам в нашей поездке по местам боев 4 года назад. Мы провели много времени в том числе на элеваторе (за что огромное спасибо его директору). Но, если честно, реконструкция подобных зданий оказалась делом невероятно тяжелым. К примеру, есть не так уж много фотографий Дома Павлова. И уж тем более нет таких, что полностью демонстрируют интерьер строения. При реконструкции планировки площади 9 января нам и вовсе пришлось пользоваться аэрофотоснимками, в основном сделанными летчиками Люфтваффе. Но такие фотографии не дают представления о внешнем виде зданий с земли. Соответственно, пришлось просто предположить, как могла бы выглядеть эта площадь на самом деле. Там, где это возможно, мы пользовались снимками современных зданий, добавляя к ним фотографии максимально похожих строений, но в остальных местах пришлось основываться на более-менее правдоподобных (надеюсь!) догадках.

Атмосфера разрушенного города передана в Red Orchestra: Ostfront 41-45 невероятно четко. А ведь игра – «всего лишь» модификация к Unreal Tournament 2004!

Графика в Red Orchestra 2 шагнет далеко вперед в сравнении с предшественницей. Что неудивительно – разработчики хотят, чтобы все у них было по высшему разряду. Да и движок сменился.

Вы уже упоминали о поездке к местам боев. Расскажите, пожалуйста, о ней чуть подробнее, а заодно и о том, как это повлияло на игру.

А.В.: Да, действительно, трое из нас были в Волгограде в 2007 году. Мы провели определенное время в архивах, в Музее-панораме «Сталинградская битва», на заводе «Красный октябрь», в Универмаге (в том числе в подземном музейном комплексе), в Волгоградском областном краеведческом музее, на элеваторе, а также на местах боев. Конечно, посетили мы и скульптуру «Родина-мать зовет!» на Мамаевом кургане. Наверное, одним из важнейших результатов поездки стало то, что мы заложим в игру более правдивый взгляд на бои с русской стороны. Впрочем, пребывание в местах, где сохранились руины (на так называемом «острове Людникова» или на территории завода «Красный октябрь») еще и помогло лучше представить внешний вид разрушенного города.

Сражения в городах явно отличаются от битв на открытой местности. Быть может, вы расскажете о каких-то специфических тактических приемах, которые придется нам применять в «Героях Сталинграда»?

А.В.: Думаете, мы собираемся открыть Сталинградскую академию уличных боев? Нет, мы не хотим заставить игроков использовать «правильную» тактику. Впрочем, сама природа проекта часто приводит к тому, что геймеры действуют так же, как реальные солдаты. Когда вы играете за немца и слышите в соседней комнате голоса двух-трех бойцов Красной Армии, придется серьезно призадуматься над тем, как бы остаться в живых. Или возьмем артиллерию в городе – она ведь может быть как благом, так и проклятьем. Танки внезапно оказываются страшно уязвимыми перед пехотой. Реалистично выглядят и действуют штурмовые группы. Пулеметы и снайперы как обеспечивают прикрытие, так и нагоняют страху на врага. Для пересечения опасных улиц лучше применять дымовые гранаты. Хотя следовать или нет этим рекомендациям – дело игроков. Но если мы правильно заложим эти приемы в движок, геймеры получат пару уроков уличных боев без какого-либо риска для жизни!

Будут ли модели оружия соответствовать своим реальным прототипам? Планируете ли вы продемонстрировать какие-то уникальные образцы?

А.В.: Конечно будут. Наша цель – сделать все виды вооружения максимально близкими к историческим образцам. В том числе это касается веса, скорости полета и баллистических характеристик пуль, реалистичной дальности стрельбы и даже веса оружия и боеприпасов. И, само собой, вы встретите парочку образцов «редкого» вооружения. Но не надейтесь, что пользоваться ими получится слишком часто.

Не расскажете нам подробнее о боевой технике, с которой игроки столкнутся в Red Orchestra 2?

А.В.: В релизной версии вы встретите два основных танка – PzKpfw IVG с 75-миллиметровой пушкой L/43 и Т-34-76 образца 1942 года. Они полностью реконструированы – как внешне, так и внутренне. И полностью обеспечены экипажем (при необходимости смешанным – из игроков и ботов). Тому, кто займет позицию командира, предлагается возможность покомандовать подчиненными – отдавать приказы механику-водителю, в каком направлении ехать, а стрелку – по какой цели бить из пушки. Правда, это в немецком танке, в советском же сам командир выступает в роли стрелка. К слову, мы заложили в игру продвинутую систему пробития брони наряду с детальным отображением всех важнейших агрегатов танка, так что вы вполне можете повредить какую-то его часть, тогда как остальные останутся в целости и сохранности. Напоследок отметим, что после релиза в проект будут добавляться и другие боевые машины.

В битве под Сталинградом со стороны Оси сражались в том числе итальянские и румынские части. Увидим ли мы их в Red Orchestra 2?

А.В.: Нет, по крайней мере, в день релиза. У нас нет пока ни финансовых, ни человеческих ресурсов, чтобы отобразить всех, кто воевал тогда. Хотя, если останется время, ответ на ваш вопрос может стать утвердительным в будущем.

Совпадет ли внешний вид униформы Красной Армии и вермахта с реальными образцами?

А.В.: Да, конечно. У нас в офисе уже скопилась (и постоянно пополняется) внушительная коллекция предметов экипировки обеих армий. И для нас (как и для фанатов) крайне важно отобразить их в игре с максимальной степенью достоверности. Так что сомневаюсь, что мы увидим на форуме возражения насчет выбранного нами цвета гимнастерки для красноармейцев сентября 1942 года.

Собираетесь ли вы ввести в игру энциклопедию оружия и боевой техники?

А.В.: Возможно. Не исключено, что вы увидите ее прямо в главном меню. Или же в виде отдельного буклета, прилагающегося к коробке с игрой.

Сравниваешь руины и видишь – разработчики не зря ездили в Волгоград и ходили по музеям.

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Думаем, вы догадываетесь, что мы перечислили отнюдь не все игры, в которых тем или иным образом показывались бои второй половины 1942 – начала 1943 гг. на Волге и в приволжских степях. Можно вспомнить еще многопользовательский экшн Battlefield 1942, стратегию в реальном времени «Великие битвы: Сталинград», варгейм Steel Panthers и прочее и прочее. Но даже разобранных нами по косточкам проектов вполне достаточно, чтобы помочь с выбором игры, по которой вы составите собственное представление о том самом сражении. Сражении, давшем человечеству шанс на спасение. ■

Автор:
Анатолий Сонин

ЛУЧШИЕ В ГАЛАКТИКЕ

РОЖДЕНИЕ И ЖИЗНЬ МИРА MASS EFFECT

Удивительно, что одним из лучших друзей Шепарда стал в сериале Гаррус – пришелец, которого игрок не смог бы даже узнать в лицо.

Для боев удобства ради использовали персонажей-гуманоидов, но на мирных локациях встречаются и пришельцы причудливой формы.

● Изначально Mass Effect должен был стать куда более командной игрой: планировали даже позволить переключаться между персонажами.

● Концепт-арт вроде этого рисуется за пару часов. Художники работают в тесной связке с программистами и дизайнерами, а потому срывы сроков для них недопустимы. Задержался рисунок локации – случился простой у каких-нибудь дизайнеров уровней.

Игровая индустрия растет не по дням, а по часам: сейчас, в 2011 году, Mass Effect выглядит устоявшимся, отъевшимся и просто-напросто «блокбастерным» – как Call of Duty. Инди-геймеры вовсю сериал критикуют и осуждают, забывая главное: всего три года назад линейка началась со взрыва, с революции. До появления Mass Effect ролевая игра никогда не была настолько динамичной, а экшн настолько драматичным, диалоги никогда еще не выглядели такими живыми – ведь, вспомните, именно здесь изобрели то самое «колесо», которое использует теперь каждая вторая RPG. Игра была такой свежей и такой энергичной, что создать ее могла, как тогда казалось, только молодая и амбициозная команда, всенепременно рвущая устои и идущая наперекор компаниям-гигантам. Конечно, дело было совсем не так.

На самом деле над Mass Effect работали сплошные ветераны: игра была создана командой Кейси Хадсона внутри огромной BioWare. Когда его отдел к 2004 году выпустил Knights of the Old Republic, Хадсон всерьез задумался о будущем – и своем, и своей команды. Тут-то в его голове и родились первые идеи о вселенной Шепарда – идеи, которыми он не преминул поделиться с начальством: докторами Реем Музикой и Грегом Зесчуком. Через несколько встреч Музика, Зесчук и Хадсон определили общее направление для Mass Effect: игра должна была стать космической, но не похожей на KotoR и «Звездные войны»; ролевой, но с большущими элементами шутера. Как Deus Ex, только повеселей.

Кейси Хадсон, руководитель сериала Mass Effect. Подозрительно похож на Шепарда.

Сиквел всюду старался продвинуть визуальную идею «взросления» сериала. Посмотрите хотя бы на доспех Шепарда: в первой части он был чистый и блестящий, во второй стал изношенный, весь в царапинах.

Офис Illusive Man почти не изменился при переходе с концепт-арта в игру. Художник специально сделал локацию такой аморфно-сюрреалистичной, чтобы подчеркнуть загадочность персонажа. В то же время офис выглядит реалистичным и не ломает логику Mass Effect: это всего лишь смотровая площадка корабля.

Естественно, не все было так просто: Кейси Хадсону еще и повезло оказаться в нужном месте в нужное время. В те годы BioWare уже была гигантом индустрии и лидером в жанре RPG: за плечами виднелись хитовые Baldur's Gate, Neverwinter Nights и свежая на тот момент Knights of the Old Republic. Но, хотя репутация у BioWare и оставалась безукоризненной, сама студия не чувствовала уверенности: все ее блокбастеры создавались по чужим лицензиям (D&D и «Звездных войн»), а независимая игра была лишь одна – старенький, забытый симулятор управления роботами Shattered Steel 96 года. Музика и Зесчук знали: пора что-то менять. Здесь-то Mass Effect и пришелся ко двору: он стал одной из трех оригинальных линеек, которую BioWare решилась запустить в середине нулевых (а двумя другими были Jade Empire и Dragon Age).

Так игра и появилась. А дальше – пошло-поехало. Сначала мир обрисовали в общих чертах: решили, как будет работать галактика и какие технологии окажутся доступны. Потом перешли к самому геймплею – тут и принялись за свою многолетнюю работу программисты, дизайнеры, художники, звуковики и сценаристы. Давайте же про них теперь и поговорим.

ИСТОРИЯ И РОЛИКИ

Сюжет всех трех частей Mass Effect был обрисован уже на ранних этапах разработки. Кейси Хадсон и его команда еще в 2005 году знали про жнецов и коллекционеров, про Цербер и про осаду Земли. И, главное, команда понимала, что трилогия окажется связанной и что сейвы будут переноситься с одного выпуска на другой – это была одна из изначальных идей сериала. Естественно, в условиях глобальной связанности и нелинейности сценаристам работать было ой как сложно.

Но тут у нас BioWare, а не id Software – мы говорим об одной из немногих компаний, где держат команду сценаристов в штате. И сценаристы эти целой груп-

В процессе разработки Mass Effect 1 Шепард серьезно изменил внешность…

…и перестал носить женские костюмы.

ГЛАВНОГО КОМПОЗИТОРА К ТРЕТЬЕМУ ВЫПУСКУ РЕШИЛИ СМЕНИТЬ: ТЕПЕРЬ ИМ БУДЕТ КЛИНТ МЭНСЕЛЛ (CLINT MANSELL). РАССТРАИВАТЬСЯ НЕ СТОИТ, ВЕДЬ У «НОВИЧКА» ШИКАРНЫЙ ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК: КЛИНТ СОЗДАВАЛ МУЗЫКУ ДЛЯ ФИЛЬМОВ «РЕКВИЕМ ПО МЕЧТЕ», «ЛУНА», «РЕСТЛЕР» И ДЛЯ СВЕЖЕГО «ЧЕРНОГО ЛЕБЕДЯ» – И ВСЮДУ РАБОТАЛ ОН БЕСПОДОБНО.

Костюмов в игре море, но все они подчиняются общим стилистическим правилам – именно так достигается целостный имидж сериала. Например, в одежде Mass Effect очень любят делать плавные линии, идущие вниз.

пой принялись за Mass Effect: каждому писателю выделили несколько планет и каждый писал для них свои квесты и диалоги. А полученные кусочки в общую картину собирал главный сценарист проекта: в Mass Effect 1 им был Дрю Карпишин, в Mass Effect 2 – Мак Уолтерс. Получалось примерно по 30 тысяч строк на каждую игру – этого хватило бы на пару десятков фильмов.

Как мы уже говорили, главной сложностью для сценаристов был даже не масштаб истории, а ее нелинейность – и особенно это стало заметно во второй части, где некоторые диалоги приходилось прописывать сразу для нескольких разных персонажей: ведь игрок мог кого-то убить, кого-то бросить, а кого-то не найти. В третьем выпуске, думается, проблем нашлось еще больше: ведь при желании в финале Mass Effect 2 игрок мог угробить почти всех главных персонажей сериала.

Сценаристы, конечно, не просто пишут историю и уходят в отпуск на два года: они тесно работают с художниками и программистами, подстраивают сюжет под нужды коллег или, наоборот, убеждают товарищей, что под историю придется подстроиться им самим.

К кудесникам пера естественным образом прилегает команда по видеороликам – она в BioWare неприлично большая: там трудится около 15 человек, и почти все они пришли в студию из сообщества создателей машинимы (это такие клипы или короткометражки, созданные на движках игр). До появления современных консолей профессионалов по игровым роликам толком-то и не было (да и не были они нужны), а потому в середине нулевых приходилось вот так набирать специалистов практически «с улицы».

ЗВУК И МУЗЫКА

Про музыку Mass Effect стоит написать отдельно: ее в каждом выпуске огромное количество (по второй части уже выпущено 3 саундтрека плюс по мини-альбому на каждый DLC) и работает над ней целая команда композиторов – среди них есть даже Ричард Жак (Richard Jacques), широко известный в узких кругах из-за своей музыки для старинных «Соников» и OutRun. И хотя саундтреки Mass Effect отлично продавались и даже входили в топы iTunes, главного композитора к третьему выпуску решили сменить. Раньше им был Джек Уолл (Jack Wall), теперь за работу примется Клинт Мэнселл (Clint Mansell). Расстраиваться не стоит, ведь у «новичка» шикарный послужной список: Клинт создавал музыку для фильмов «Реквием по мечте», «Луна», «Рестлер» и для свежего «Черного Лебедя» – причем всюду работал он бесподобно.

Звук в триквеле тоже планируют доработать: он наконец-то станет динамическим и будет зависеть от окружения – грубо говоря, в маленькой комнате выстрелы будут глухими, а в большом зале они станут отдаваться эхом. Внедрить новую технологию команде BioWare помогают мастера из DICE – а уж они-то в звуке разбираются.

ВИЗУАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН

В основе визуального стиля Mass Effect лежат образы самих инопланетных рас: постройки, дома, оружие – все это вторично и растет именно из дизайна существ. Да и в сюжете акцент старались сразу делать на иноземных расах – вот только неясно было, сможет ли железо Xbox 360 потянуть реалистичных и эмоциональных пришельцев: ведь способности новой консоли в середине нулевых еще не были известны, а игра планировалась как эксклюзив для «иксбокса». Как мы отлично знаем, переживала команда Хадсона зря: и сами пришельцы, и их миры вышли в Mass Effect великолепными.

КРОГАНЫ

Боевитые гиганты-кроганы возникли, как ни странно, из образа маленькой летучей мышки. Посмотрите внимательно на морды этих пришельцев: они точь-в-точь как у летучих мышей, только шире и крупней. Сперва, как и у реальных зверушек, у кроганов были даже глаза по бокам головы – и никто проблемы в этом не видел. Но в определенный момент нашелся в BioWare знающий художник, который донес до команды полезную мысль: глаза по бокам бывают только у слабых животных, которым важен широкий обзор – чтобы заранее увидеть врага и убежать. У хищников же глаза строго спереди – поэтому и воинственной расе кроганов их перенесли в правильное место. Ну и вообще – чудище с глазами по бокам очень странно смотрелось бы в диалогах.

Тела же кроганов создавались на основе идеи об эволюции через войну: за многие века сражений чудища отрастили прочный экзоскелет и набрали нешуточную массу тела. Кстати, большая часть этой массы приходится на спину – там у кроганов крупный нарост-горб. Такой горб родился по необходимости: показать габариты расы художникам хотелось, но слишком сильно искажать размер модельки было нельзя: ведь все боевые персонажи Mass Effect обрабатываются одним скелетом с общей анимацией – и скелет это человеческий, тот же, что и у Шепарда. Поэтому руки, ноги, головы и тела у всех инопланетных напарников должны быть примерно одинакового размера – это помогает и балансу в бою. А огромный нарост на спине никак на анимацию не влияет и на скелете людей прекрасно сидит.

Пусть дизайн вас не смущает: черепашки-ниндзя не были разведотрядом кроганов.

Изначальный вид крогана: глаза по бокам, рожа, как у летучей мыши.

Итоговый вид крогана: глаза смотрят вперед, почти все складки и морщины, характерные для летучих мышей, с лица исчезли.

ТУРИАНЦЫ

В своей начальной версии турианцы были воинственными и гордыми людьми-птицами. Воинственность и гордость осталась, а вот от птиц финальная раса переняла лишь некоторые черты: рот у них, например, похож на клюв, а наросты на голове напоминают перья. Раса получилась яркой и запоминающейся – но с одной большой проблемой: все турианцы для человеческого глаза выглядят одинаково. Чтобы хоть как-то различать пришельцев, разработчики в отчаянии налепили на лица героев цветные татуировки – кстати, у кроганов точно такая же проблема, но те отличаются друг от друга хотя бы оттенком кожи и размерами тела. Женщин-турианок разработчики в играх показывать боятся: уж больно они получаются похожими на мужчин.

Как и в случае других рас Mass Effect, дизайн самих турианцев повторяется в дизайне их техники и строений – там тоже читаются птичьи мотивы, а на космических кораблях нашивка лежит почти как перья. Многим художникам в команде BioWare не нравится такой шаблонный подход к делу: у нас, человеков, машины и дома совсем не похожи на нас самих – так почему у других рас должен быть один общий настрой? Но в этом случае реализмом пришлось пожертвовать ради драматизма: когда у расы единый визуальный образ, она воспринимается игроком как более яркая и цельная.

Что же до Гарруса – самого известного турианца сериала – то его внешность разработчики создали за считанные часы. В процессе творческого поиска художники как-то нарисовали буквально сотни костюмов и шлемов – и для Гарруса просто выбрали один из готовых вариантов, налепили визор и нанесли татуировку. С тех пор именно по этим трем признакам персонаж и распознается (лица-то у всех турианцев одинаковые) – ну и по шраму на лице после событий Mass Effect 2.

Турианцы отличаются не столько по форме лица, сколько по его цвету.

Турианец без брони. Функция нароста на спине остается загадочной.

Так Гаррус будет выглядеть в Mass Effect 3. Узнать его получится, как обычно, только по расцветке брони, визору и шраму.

АЗАРИ

За работу над азари художники взялись с четким заданием: сделать привлекательную расу, собранную исключительно из женщин. Аморфные инопланетные чудища земным мужчинам-геймерам почему-то не нравились, поэтому азари приходилось создавать максимально похожими на людей: стоило отклониться от человеческой нормы слишком далеко – и «красивой» расу уже никто бы не посчитал. Впрочем, в голубой цвет выкрасить представительниц азари художники не испугались: это ведь канонический внеземной окрас, таких инопланетян в кино был уже не один десяток (хоть и в тех же «Звездных войнах» и Star Trek). Что же касается черт лица и форм тела, то здесь все выдержано максимально «человечно» – на роль азари в игру даже приглашали актрис-моделей.

Но на одной женственности в мире Mass Effect далеко не уехать: все расы здесь пережили много войн и все могут для человечества стать страшным противником. И поэтому некую инопланетную грозность в образ азари решили включить – хотя бы и в виде странных хохолков-щупалец на голове.

Визуальный дизайн азари создавался по краткой версии истории расы, но в конечном счете художники и сами на сюжет повлияли: сценаристы разгляди во внешности азари черты морских существ (например, голубую, как у дельфинов, кожу) и подобающе переписали их предысторию. Теперь у расы появилось морское прошлое, а их родная планета стала влажной и водянистой. А стоило измениться сюжету, как за ним преобразился и дизайн: азари стали еще более «морскими» и получили народные наряды, которые подходят для планеты с высокой влажностью.

Как видите, расы создают не только художники и не только сценаристы – все отделы работают вместе, чтобы разработать действительно правдоподобный мир.

Перед тем как остановиться на головных шупальцах, для азари пробовали массу разных причесок и стилей

Примерно такие костюмы получили азари на своей родной планете, когда у сценаристов родилась идея о повышенной влажности.

Забавная деталь: на самом деле у азари нет бровей, на их месте просто более темная кожа.

ДРЕЛЛЫ

Дреллы разрабатывались уже во времена Mass Effect 2 – вместе с их самым известным представителем, наемным убийцей Тэйном Криосом. Дреллы должны были стать этаким антиподом азари: это инопланетяне, которые изначально делались привлекательными – но на этот раз для девочек. Разработчики специально опрашивали девушек в офисе и делились концепт-артом с фанатками на форумах – все для того, чтобы понять, чего женщина желает видеть в идеальном инопланетянине.

Дреллы давались авторам очень трудно – перекопана была масса вариантов. Им пытались дать хохолки экзотических птиц, их хотели связать с рептилиями и рыбами. В итоге одним из ключевых источников вдохновения стал персонаж Эйб Сапиэн из комиксов и кино Hellboy – весьма похожий на финальную версию Тэйна.

Хотя раса рождалась в муках, итог оказался великолепным: Тэйн вышел одним из лучших персонажей второй игры.

В концепт-арте у Тэйна было по три сережки на каждом боку. Но в игру их не перенесли – банально не обратили внимания и забыли, а переделывать было уже поздно и бессмысленно.

На определенном этапе дреллов хотели покрасить в красный.

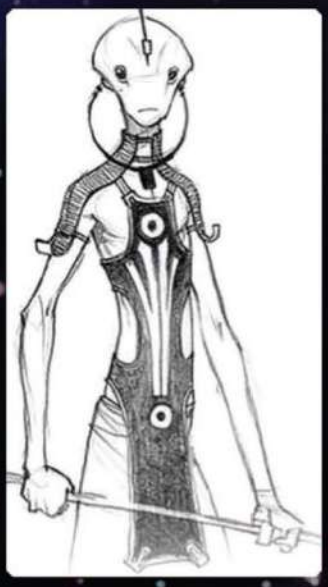
САЛАРИАНЦЫ

С салариансами все очень просто – разработчики их делали по земному шаблону «серого человечка с большими глазами». Первоначальный концепт-арт был совсем базовым, но позже в их образе появились черты саламандры, а затем пришельцы получили и характерную вогнутую грудь, которая придает их телу и броне очень необычный вид.

Главный саларианец второй игры – Мордин – создавался на основе идеи о «саларианском Клинте Иствуде». Разработчики буквально взяли фотографию актера и попытались совместить ее с саларианским концепт-артом. Результат вышел... необычным.

У салариансев вогнутая грудь, и в их броне это зачастую интересно обыгрывается.

Вот что получается, если салариана выкрасить под Клинта Иствуда.



ГЕТЫ

Геты играли важную роль и в первой части, но стали действительно полноценными героями саги они лишь в сиквеле – когда появился Легион. Это был один из самых оригинальных и сложных персонажей второй игры: он разговаривал и выражал эмоции, но у него не было ни глаз, ни рта, ни бровей – чувства авторам пришлось выражать иными способами.

Все эмоции Легиона повесили на подвижные пластинки вокруг его «лица»: две из них работают как брови, две висят как-то очень непонятно, но функцию таинственным образом выполняют. Впрочем, выполняют не на все сто: в определенный момент авторы поняли, что одними только пластинками полный спектр чувств не передать – и снабдили Легиона лампочками на боку. Красный цвет – ярость, синий – покой, и так далее. Просто и элегантно.

Гетам постарались придать омерзительно-естественный вид. Без брони они похожи не столько на роботов, сколько на живых существ, с которых содрали кожу.

КВАРИАНЦЫ

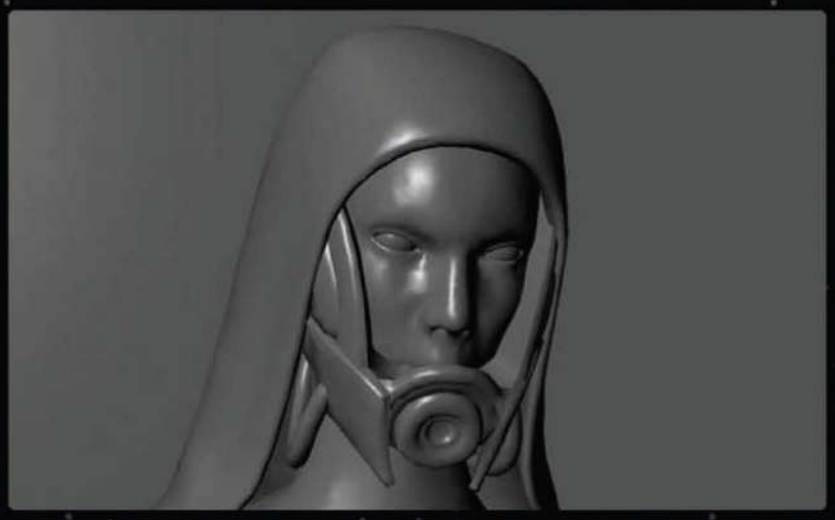
Про историю создания кварианцев, как и про саму расу, мало что известно. По вполне объективным причинам: разработчики сами пока не уверены, какой показывать расу. Ведь шлем ни один из них так пока и не снял, а интрига вокруг этого в сообществе геймеров явно нагнетается.

«Мы очень беспокоимся о том, стоит ли показывать Тали без шлема и если стоит, то каким, собственно, сделать ее лицо, – говорит Дерек Уоттс, арт-директор. – Фанаты хотят одного, сюжет диктует другое, художники желают третье – посмотрим, что мы решим в итоге. Понятно, что это очень пикантный вопрос: Тали, пожалуй, самый популярный женский персонаж в сериале».

Кварианцев тяжело отличать друг от друга: лицо ведь не видно. Чтобы показать их характер, разработчикам приходится идти на очень странные ухищрения. Например, в Mass Effect 2 надо было подчеркнуть, что Тали повзрослела, стала опытней и жестче: для этого авторы сократили в размерах платок у нее на голове – раньше он спокойно спускался на спину, теперь же был убран на уровне плеч. Звучит бредово, но художники здесь попытались сыграть на метафоре: в реальном мире женщины с возрастом начинают носить более короткие прически, потому что у них нет времени следить за длинными волосами. И именно такое изменение попытались повторить в образе Тали, а игроки должны были воспринять его на подсознательном уровне.

В одежде кварианцев авторы старались подчеркнуть скитальческий характер расы: костюмы сделаны будто бы из лоскутков и будто бы на коленке.

В сиквеле платок у Тали, как видите, убран на уровне плеч.



У игровой модели Тали явно есть лицо, причем вполне человечное.

ГИД ПО ЛИНЕЙКЕ MASS EFFECT

— комиксы — книги — игры

ПРИКВЕЛ

EVOLUTION
2157
Комикс, 4 главы
История о становлении Illusive Man. На заре освоения космоса люди нечаянно развязали войну с тогда еще незнакомыми им пришельцами, турианцами, – конфликт стал известен как Война первого контакта, а наёмным солдатом в нем был молодой Illusive Man. Комикс рассказывает о том, как битвы сформировали мышление будущего начальника сети Цербер.

ЭПОХА MASS EFFECT 1

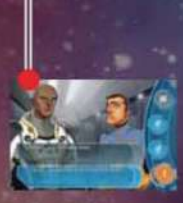
REVELATION
2157-2165
Книга (издана на русском как «Mass Effect: Открытие»)
Книга о том, как Дэвид Андерсон (опытный чернокожий капитан из двух игр, если кто забыл) познакомился с Сареном и попутно упустил свою возможность стать первым человеком-Спектром.

MASS EFFECT
2183

ЭПОХА MASS EFFECT 2

ASCENSION
2183
Книга (издана на русском как «Mass Effect: Восхождение»)
Титульное «Восхождение» – программа помощи детям-биотикам, в которую по ходу книги вмешивается со своими экспериментами Цербер. Главными героями истории становятся женщина-доктор программы «Восхождение», девочка-биотик, ставшая жертвой эксперимента, и ее отец Пол Грэйсон, который сам тайно работает на Цербер.

REDEMPTION
2183
Комикс, 4 главы
Предыстория к Mass Effect 2, которая рассказывает о связи Лиары Т'Сони с «Серым посредником».



GALAXY
2183
Игра для iPhone и iPad
Простенькая стрелялка с видом сверху. История тут – о конфликте с батарианцами, в который оказались втянуты Джейкоб и Миранда из Mass Effect 2. Экшн в Galaxy разбавляется нелинейными диалогами, где герои нарисованы в непривычном для фанатов мультяшном стиле. Игра получила довольно низкие оценки – историю все хвалили, но геймплей вышел уж больно монотонным.

ЭПОХА MASS EFFECT 2

INCURSION
2183
Комикс , 1 глава
Восьмистраничный комикс, который продолжает историю Retribution и показывает небольшой инцидент на станции Омега.

MASS EFFECT 2
2185

RETRIBUTION
2186
Книга
Герой романа «Восхождение» Пол Грейсон возвращается, чтобы стать подопытным для нового эксперимента Цербера. В попытке изучить технологии жнецов Illusive Man имплантирует Грейсону фрагмент технологий древней расы. Дэвид Андерсон и Кали Сандерс (женщина-доктор из второй книги) пытаются героя спасти.

INQUISITION
2186
Комикс, 1 выпуск
Восемь страниц из жизни капитана Бэйли, офицера C-Sec Цитадели.

ЭПОХА MASS EFFECT 3

DECEPTION
Книга
Прямое продолжение прошлых трех книг: Дэвид Андерсон и Кали Сандерс пытаются раскрыть секреты Цербера, чтобы доказать миру реальность надвигающейся угрозы вторжения жнецов. Первая книга сериала, которая пишется не сценаристом игры, а сторонним автором-фантастом. Англоязычный релиз намечен на январь 2012-го.

MASS EFFECT 3

ФОРСАЖ

ПЕРВЫЙ АВТОМОБИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ ДЛЯ МОЛОДЕЖИ

www.frsg.ru

уже в продаже

START

Реклама

ПОХОЖЕ НА: Duke Nukem 3D, Half-Life 2, Prey
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 16 игроков

Автор: Кирилл Перевозчиков

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

DUKE NUKEM FOREVER

ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

НА ЗЕМЛЮ ПРИЛЕТАЮТ ИНОПЛАНЕТЯНЕ – НА ЭТОТ РАЗ НАСТОЯЩИЕ – И НАЧИНАЕТСЯ МЯСО.

Двенадцать лет. Для любой игры такой срок – приговор. Только не для Duke Nukem Forever. Игра, сменившая пять движков и четыре студии-разработчика. Игра, которую начали делать еще в прошлом тысячелетии. Игра, которая умудрилась сделать свой бесконечный процесс разработки одним из главных поводов для ожидания.

Мы потеряли надежду, что Дюк хоть когда-нибудь выйдет, еще когда 3D Realms объявили о закрытии студии. Настоящие динозавры игровой индустрии – им не нашлось места в современном мире, они просто-напросто вымерли, обанкротились, истощившись от десятилетнего цикла разработки одной-единственной игры. Проект Duke Nukem Forever был официально закрыт – спасти его могло только чудо. И чудо произошло: Рэнди Питчфорд, глава Gearbox Software, много лет назад работавший в 3D Realms, решил выкупить права на игру и все-таки довести проект до завершения. Gearbox тогда как раз закончила работу над Borderlands и обладала достаточными ресурсами для завершения проекта подобных масштабов. Договорившись с издателем Take Two о том, что у игры появится мультиплеер и консольные версии (для всего этого была призвана команда Piranha Games), Gearbox уверенно довели игру до зеркального блеска и отправили на золото – а мы в числе первых заполучили ПК-версию проекта для рецензии.

Да, в это сложно поверить. Но Duke Nukem Forever полностью готов, проходится от начала до конца за 10-12 часов (Бог знает, сколько разработчикам пришлось вырезать из финальной игры) и представляет собой как минимум один их самых любопытных шутеров последних лет.

НАЗАД В ДЕВЯНОСТЫЕ

Все дело, конечно, в сочетании фирменного юмора и геймдизайна родом

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-Софтклаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** 3D Realms, Gearbox Software, Triptych Games, Piranha Games
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 9600GT
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dukenukem-forever.com

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.0

+ Олдскульный геймплей и фирменный юмор, отличный баланс, большое разнообразие игровых ситуаций.

– Устаревшая графика, не слишком высокая продолжительность, никаких откровений в игровом процессе.

ИГРА-ЛЕГЕНДА, КОТОРАЯ ЛИШЬ НЕМНОГО ОПОЗДАЛА НА ПРАЗДНИК ЖИЗНИ. ОЩУЩЕНИЕ, КАК БУДТО ДОСТАЛ С ПОЛКИ СТАРЫЙ И ЛЮБИМЫЙ ШУТЕР, НЕ ПОКИДАЕТ НИ НА СЕКУНДУ. СЕЙЧАС ТАК ПРОСТО НЕ ДЕЛАЮТ.

8.5

очень хорошо

PC-ВЕРСИЯ

Duke Nukem Forever изначально (кто бы мог подумать) разрабатывался для PC, а уж затем портировался на консоли. Поэтому работает игра идеально – быстро, без вылетаний и глюков. Ну и конечно, именно на PC можно ощутить тот самый, классический дюковский геймплей – с мышкой и клавиатурой.

Космические свиньи не стесняются вступать с Дюком в очень близкие отношения.

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Мы, если честно, не до конца представляем, как можно играть в такую игру на консолях. В теории, к Duke Nukem Forever даже можно подключить геймпад – и он будет работать, но вряд ли найдутся люди, готовые это сделать.

прямиком из девяностых – времени, когда не было никаких шутеров с укрытиями, автоприцеливанием и всем тем, что наши самые преданные читатели называют не иначе как «консольные мерзости».

Дюк приходит в себя в общественном туалете гигантского стадиона. Игра незамедлительно предлагает нажать на левую кнопку мыши, чтобы, цитируем, «поссать». Здесь же можно покрасоваться перед собой в зеркале («Вы только посмотрите на него, – скажет Дюк. – Нет, вы только посмотрите!») и отправиться в фойе, где собрались спецназовцы, чтобы обсудить предстоящую боевую операцию. Дело в том, что на стадионе обосновался гигантский император циклоидов, и задача Дюка – призвать зверюгу к порядку с помощью многозарядного гранатомета с недвусмысленным именем Devastator. Пририсовав императору циклоидов половой орган на доске с планом операции (игра не настаивает, но настойчиво намекает), мы быстренько поднимаемся наверх и вступаем в сражение со стометровым инопланетным киборгом – с неба постоянно сбрасывают патроны, поэтому одноглазый император довольно быстро склоняется перед Дюком в бессилии. Дальше идет момент, очень похожий на добивание из God of War, – подобравшись к боссу вплотную, Дюк ломает у него на спине жизненно важную трубочку, затем выхватывает глаз и устраивает им показательный удар в ворота. Аплодисменты, фанфары, конец игры.

Камера плавно переходит с экрана, на котором запущен первый уровень Duke Nukem Forever, в личные апартаменты Нюкема – тот сжимает в руках геймпад, пока у ног по-стахановски трудятся две блондинки-близняшки. «Ну как, Дюк, тебе понравилось? – спрашивает первая, вытирая рот рукавом. «Ну-у-у...». «Да нет, глупый, игра. Она хорошая?» – «Да, но за двенадцать е**ных лет еще бы она не была хорошей». Оспорить это утверждение не получается до финальных титров – на Землю прилетают инопланетяне – на этот раз настоящие – и начинается мясо.

«Уменьшенные» уровни – отдельное удовольствие. Где еще вы видели перестрелку среди консервных банок?

«Дюк, я хочу тебя прямо здесь!»

После необязательной экскурсии по роскошному дюковскому пентхаусу (каждый предмет можно потрогать, на каждую кнопочку – нажать), мы попадаем в Duke Cave – секретную подземную пещеру, где обитает искусственный интеллект с голосом порноактрисы, и откуда Дюк выходит на связь с президентом и генералом Войск Защиты Земли. Президент смотрит на ядерного герцога с плохо скрываемой неприязнью – мол, Дюк, только не вмешивайся, ради Бога, я уже почти договорился с императором циклоидов! Генерал же хмурит усы и советует Дюку полагаться на инстинкты. В дверь, тем временем, уже ломятся первые пришельцы – причем явно не для того, чтобы взять у нас автограф.

ЭГОИЗМ

С самого начала игры в распоряжении у Дюка – только его пудовые кулаки и

В 3D Realms, похоже, внимательно следили за творчеством группы «Тату».

Пришельцы отличаются инопланетной физикой – от кулаков Дюка они отлетают будь здоров.

харизма, весом которой можно задавить средних размеров крысу. Лайфбар здесь называется «Эго», и неспроста – за любое действие, так или иначе связанное с самолюбованием, у Дюка расширяется шкала здоровья. Выиграли партию в пинболл Balls of Steel, подняли штангу весом 270 килограмм в жиме лежа, отксерокопировали собственную задницу – получайте апгрейд к выносливости. Здоровье здесь со временем восстанавливается – но это единственная уступка миру современных шутеров и, кажется, наиболее логичная.

В любом случае, отсидеться в укрытии здесь не получится: во-первых, укрытий как таковых нет, а те, которые есть, – разрушаются. Во-вторых, сидение в укрытии с трехствольным пулеметом в руках стремительно теряет свой смысл: Дюк не из тех, кто боится вступить в драку с космическими свиньями.

Нам, если честно, даже немного жалко бедных владельцев приставок. Враги здесь совершенно не настроены на то, чтобы в них аккуратно целились с помощью геймпада: они летают по воздуху и телепортируются (в случае пришельцев-коммандо), прут на игрока со всех сторон (наши любимцы, космические свиньи) или же носятся как сумасшедшие по всей карте, изрыгая ракеты. Выход один – стрейфиться, прыгать, кидать гранаты и не прекращать поток пуль ни на секунду.

Мозг постепенно возвращается к старым рефлексам, трупы накапливаются: свиньи отвечают нам живописной расчлененкой и странноватой физикой (в игре используется какой-то необычный физический движок, на нем же замешаны внутренние пазлы). Другой интересный момент – зверюг научили интересно передвигаться по уровню. Это отражается в плавной анимации и той легкости, с какой кабаны карабкаются по зданиям в надежде перекусить Дюку глотку. Но даже когда им это почти удается, всегда есть последняя возможность отломать твари клыки, быстро нажимая на «пробел» в специальной сценке. Кстати, фирменный дюковский пинок никуда не делся – теперь с его помощью можно «казнить» пришельцев. Да-да, вы правильно догадались: дальше следуют обязательно кровь, непременно кишки и, конечно, расчлененка.

Боссы здесь очень олдскульные – с заготовленным набором атак и жирным лайфбаром.

ПРОИСХОДЯЩЕЕ ПОРОЙ НАПОМИНАЕТ ВЕЛИКУЮ ИГРУ MICRO MACHINES, СКРЕЩЕННУЮ С ШУТЕРОМ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА.

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

В России Duke Nukem Forever выходит полностью переведенным на русский язык – и у нас есть две новости по этому поводу, хорошая и плохая. Хорошая: перевод полный, с матами и непристойностями, пусть и нецензурная лексика здесь «запикана» (1С-Софтклаб планирует выпустить патч, убирающий «цензуру»). Плохая новость: до оригинальной озвучки российской локализации очень далеко, ведь Duke Nukem Forever озвучивал сам Джон Сент Джон – человек, подаривший Дюку голос еще в Duke Nukem 3D. Афоризмы русскоязычного Нюкема («Я со свиньями не есь!», «Я из Лас-Вегаса, а значит, ты умрешь» и т.п.) в основном режут слух и очень редко воспринимаются адекватно. В общем, мы предупредили.**

Не самые радостные новости связаны и с комплектацией «расширенной» ПК-версии, которая заметно уступает консольным. В коллекционном издании будет присутствовать комикс по мотивам игры, загружаемое дополнение Duke's Big Package, 100-страничный альбом об истории разработки Duke Nukem Forever и набор фишек из казино Дюка. Владельцы консолей, помимо всего этого, получат еще и бюст Нюкема почти в натуральную величину, набор открыток, колоду карт, наклейку радиационной опасности, игральные кости и бумажный складной корабль пришельцев (!). Утешает только то, что стоить PC-версия в коллекционном варианте будет всего 1000 рублей, а консольная «коллекционка» – 150 долларов.

ТАНЦЫ СО СВИНЬЯМИ

Все главные пушки из Duke Nukem 3D устраивают грандиозное возвращение в Duke Nukem Forever – они выглядят, звучат и работают именно так, как вы этого ожидаете. Некоторые обзавелись новыми способностями – к примеру, гранатомет научился «захватывать» цель и пускать за ней вслед ракету. Чуть ли не каждый удачный выстрел сопровождается одним из фирменных комментариев Дюка (безнадежно испорченным в русской версии): Hail to the King, baby. Свиньи нападают волнами и по отдельности, откуда-то сверху десантируются командиры инопланетян, ближе к середине к делу подключаются особо отвратительные телепатические осьминоги (больно кидаются мебелью) и огромные, лоснящиеся от жира летающие берсерки.

А еще в Duke Nukem Forever хорошо выдержан темп: как только игра чувствует, что немного обнаглела после трех волн космических свиней, сразу включается какой-нибудь физический пазл (здесь игра более чем слегка напоминает Half-Life 2 – готовьтесь перетаскивать бочки и играть с весами) или отрезок, когда нам дадут порулить огромным дюковским Биг Футом. Ближе к концу игра вообще превращается в типичный американский road movie – в машине регулярно заканчивается бензин, поэтому приходится выходить и отправляться на поиски топлива в ближайшее поселение. А им может вполне оказаться мертвый город, выдернутый из какого-нибудь вестерна – с обязательным салуном, церковью и свинокопами вместо шерифов и ковбоев. А ведь когда-то, в 1999 году, на скриншотах из этого уровня мы видели деревенского жителя с угловатым осликом. Куда делись те времена?

В игре присутствует частичная разрушаемость, которая дает чисто косметический эффект.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

3D Realms прекратила свое существование в 2009 году, так и не дожив до релиза Duke Nukem Forever.

ВЕЛИКОЛЕПИЕ

Слезы ностальгии напрашиваются и при сражениях с боссами – сейчас так не делают. Твари всегда огромные, у них часто по нескольку типов атак и жирный лайфбар, к тому же уязвимы они только для гранат и ракет. Патронов часто не хватает – к счастью, игра не стесняется ящиков с бесконечным их восполнением, но к ним вам придется побегать. Баланс практически идеальный: вы всегда четко понимаете, что нужно делать, и каждая смерть – это только ваша ошибка, и ничто другое. Кстати, смерть здесь тоже обставлена эффектно: Дюк драматически падает на пол, у него трескаются очки.

Чтобы не умирать так часто, у игры готов набор бонусов на все случаи жизни. Стероиды вводят героя в режим берсерка, когда он крошит инопланетян голыми руками с одного удара. Пиво слегка уменьшает эффект от вражеских повреждений (и здорово замутняет картинку), а Дюк-голограмма делает нас невидимыми и отвлекает внимание противников на себя, непристойно матерясь и демонстрируя неприличные жесты.

Другой интересный аспект Duke Nukem Forever – моменты, когда главный герой резко уменьшается до размеров собственной пластмассовой фигурки, которая продается вместе с «Хэпи Милом» в местном Duke Burger. Происходящее начинает резко напоминать великую игру MicroMachines, скрещенную с шутером от первого лица, – мы путешествуем среди консервных банок, прячемся от пришельцев под игровыми автоматами и столами для пинболла (наши крошечные ракеты на них почти не действуют) или прыгаем по гамбургерам на плите кухни фастфуда, решая несложные задачки по переключению электричества. Вообще, в Duke Nukem Forever непривычно много именно платформинга и прыжков, – но это ни-

Поездки на бигфуте встречаются ближе к концу игры и отличаются очень отзывчивым управлением. Жаль, что бензин быстро заканчивается.

ОРУЖИЕ, ПРОХОЖДЕНИЕ И ЧИТ-КОДЫ

Мы собрали все оружие из Duke Nukem Forever в одном месте. А чит-коды и прохождение, как правильно замечает игра на одном из экранов загрузки, вы можете легко найти в Интернете.

КУЛАКИ

Дюк орудует кулаками в самом начале игры – когда еще нет никакого оружия. Получается неплохо – пришельцы разлетаются во все стороны. После приема стероидов Дюк входит в режим берсерка – и мочит всех с одного удара.

ПИСТОЛЕТ

Золотой пистолет M1911 с эксклюзивной гравировкой и лазерным прицелом – вам лучший друг, когда другие патроны кончились (также этот малыш пригодится в финальном сражении – но мы ни в коем случае не скажем почему).

ДРОБОВИК

Многозарядный шотган – по-прежнему одно из лучших оружий в игре. Нет ничего приятнее, чем крошить космических свиней из этой крошки. На ближних дистанциях дробовику нет равных по зрелищности и эффективности. Настоящая классика.

ПУЛЕМЕТ

Трехствольный пулемет RIPPER (вы правильно догадались, «Потрошитель») возвращается в Duke Nukem Forever во всей своей красе. Это лучший выбор практически для любой ситуации – патроны для этой пушки можно найти во многих местах игры, а по эффективности среди огнестрельного оружия у него очень мало конкурентов.

СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА

На самом деле, это гибрид простой «снайперки» и самого настоящего рейлгана. Держитесь крепче: эта лазерная тварь убивает с одного выстрела даже самых жирных космических свиней. Среди минусов – небольшое количество зарядов и необходимость постоянно перезаряжаться. А также дефицит патронов, черт бы его побрал.

ГРАНАТОМЕТ

Классический Rocket Launcher из Duke Nukem 3D – признайтесь, вы по нему соскучились. В Duke Nukem Forever он обзавелся функцией автоматического наведения – достаточно зафиксировать прицел на цели на пару секунд, и больше она никуда от вас не денется. Эффективен против боссов.

РАЗРУШИТЕЛЬ

Также известен как DEVASTATOR – двуствольный ракетомет, от которого нет спасения. Стреляет очередями ракет на любые дистанции, не требует наведения на цель. Оружие настоящего джентльмена. Единственный недостаток – очень быстро заканчиваются патроны.

УМЕНЬШАТЕЛЬ

Уменьшающий заряд этой пушки превратит даже самых огромных и отвратительных свиней в крохотных поросят – которых особенно приятно давить ногами. Оружие редкое, да и патроны найти к нему ой как непросто. Зато в эффективности ему не откажешь.

МОРОЗИЛЬНИК

Знакомое еще по Duke Nukem 3D и любимое фанатами оружие – адский морозильный аппарат, замораживающий врагов для последующего разбивания дюкнюкемовским пинком. Стоит заметить, что и сама пушка, и замороженные с ее помощью свиньи графически выглядят очень впечатляюще.

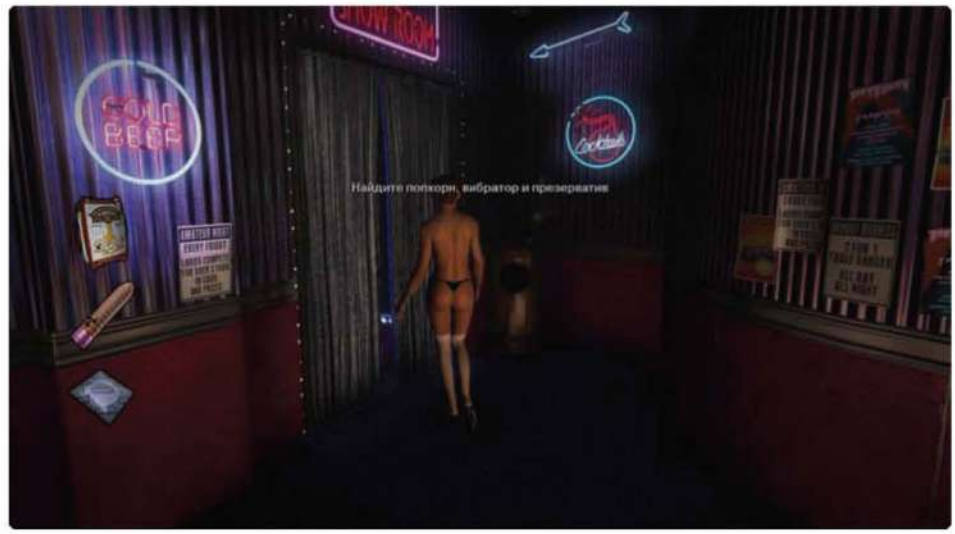
МИНЫ И ГРАНАТЫ

В DNF нет гранат в привычном понимании – зато есть радиоуправляемые бомбы (можно кидать по несколько сразу а потом взрывать, взрывать!) и лазерные мины. Установите несколько на маршрутах патрулирования пришельцев, спрячьтесь и наслаждайтесь результатом.

когда не раздражает. Игра настолько хорошо сбалансирована, что вы почти всегда приземляетесь туда, куда планировали. Ну а если упали на раскаленную сковородку – то это исключительно ваша вина, 3D Realms сделали все, что смогли.

Вообще, разнообразие уровней и игровых ситуаций поражает: игра никогда не надоедает, хотя и использует старые как мир методы респауна противника и постоянных скриптов. С другой стороны, в какой еще из последних шутеров вы видели целый уровень, действие которого полностью происходит под водой? Даже такой банальный концепт, как внутренности инопланетного корабля, игра обыгрывает со свойственным ей цинизмом: вместо дверей выступают гигантские сфинктеры, которые надо щекотать пальцем («Ути-пути», – скажет Дюк), а повсюду – привязанные к фаллическим конструкциям обнаженные девушки, которые страшным образом стонут и ведут себя, как персонажи срамного японского аниме.

В один прекрасный момент Дюк даже ненадолго потеряет сознание и придет в себя в любимом стрип-клубе, где игра превратится в эротический квест: нужно будет смотреть камеры наблюдения, выписывать на бумажку код от секретной двери – все для того, чтобы найти попкорн, презерватив и фаллоимитатор для одной капризной стриптизерши, пообещавшей нам приватный танец (обнаженки в игре очень, очень много – мы, если что, предупреждали).



ПОВСЮДУ – ПРИВЯЗАННЫЕ К ФАЛЛИЧЕСКИМ КОНСТРУКЦИЯМ ОБНАЖЕННЫЕ ДЕВУШКИ, КОТОРЫЕ СТРАШНЫМ ОБРАЗОМ СТОНУТ И ВЕДУТ СЕБЯ, КАК ПЕРСОНАЖИ СРАМНОГО ЯПОНСКОГО АНИМЕ.

ФОРЕВЕР?

Теперь – о неприятном. Смена пяти движков и постоянное желание угнаться за современными стандартами – вещи, которые плохо рифмуются между собой. Duke Nukem Forever работает на сильно модифицированной версии Unreal Engine 2.5 и местами, отдадим игре должное, выглядит лучше некоторых тайтлов на Unreal Engine 3. Тем не менее, никаких выдающихся красот от игры ждать не стоит – особенно остро ощущается дефицит полигонов в моделях персонажей и местами не слишком аккуратная анимация (прикрутить текстуры высокого разрешения Gearbox, к счастью, все-таки успели). Но если бы графика была единственной проблемой DNF, то мы бы давно уже расписались в любви к игре и поставили ей высокий балл. Более чем десяти лет разработки многострадального шутера, по злой иронии, хватило ровно на десять часов геймплея – и это очень, очень мало, особенно если оценивать игру по меркам конца девяностых.

Duke Nukem Forever пролетает незаметно, а финальное сражение и титры оставляют легкий привкус разочарования – и ради этого мы ждали 12 лет? С другой стороны, DNF – самая настоящая машина времени: 3D Realms подарили нам десять часов детства, а за это можно многое простить. ■

В одной из миссий игра превращается в натуральный эротический квест от первого лица.

ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В DUKE NUKEM FOREVER

У Дюка, как и у любого нормального человека, есть свои хобби. Некоторыми он гордится, о некоторых предпочитает стыдливо молчать. Мы выбрали самые интересные.

Радиоуправляемые машинки

Необычные транспортные средства

Рисование

Казино

Бильярд

Пинболл

Календари

DVD с порнографией

ПОХОЖЕ НА: Ведьмак, Dragon Age II
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Александр Барышников

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

НЕВЕРОЯТНО ЗАТЯГИВАЮЩАЯ RPG, В КОТОРУЮ НЕВОЗМОЖНО ИГРАТЬ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** The Witcher 2: Assassins of Kings
- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** «1С-СофтКлаб»/ Snowball Studios
- **РАЗРАБОТЧИК:** CD Projekt RED
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** высокие, видеокарта уровня GeForce 8800GTX, для активации игры требуется интернет-соединение
- **ИНТЕРНЕТ:** www.witcher2.ru

Если поискать на YouTube видео про «Ведьмака 2», то первая страница выдачи будет завалена репортажами из-под геральтова одеяла; если задать поиск по картинкам, то монитор будет погребен под изображениями соблазнительного зада волшебницы Трисс. Словом, рекламная кампания, рассчитанная на самых маленьких поклонников RPG, отработана по максимуму, и рассуждать тут, в общем-то, не о чем: игру ждет неминуемый успех.

Нижеследующий текст существует исключительно для граждан, которым интересно, что же творится в мире «Ведьмака 2», когда главный герой одет, обут и застегнут на все пуговицы. Творится там следующее: Фольтест, король Темерии, спасенный хорошим ведьмаком от ведьмака нехорошего, повсюду таскает за собой Геральта в качестве телохранителя. Геральт на монаршей привязи скучает и мечтает лишь о том, как бы половчее удрать на ближайшее болото, где можно отдохнуть с размахом – например, вволю порубить мерзостных утопцев или спалить пару тварей покрупнее. По счастью, судьба в лице ведущего геймдизайнера оказалась к тоскующему ведьмаку благосклонной – и вот он уже томится в застенках, закованный в кандалы и украшенный сотней фигурных синяков. Впрочем, нашему герою все как с гуся во-

«Поговорить с Трисс» – подсказывает квестлог. Поговорить? Это так теперь называется?

О РАЗРАБОТЧИКЕ

CD Projekt RED – внутренняя студия игроразработки, принадлежащая крупному польскому издателю CD Projekt (www.cdprojekt.com). С момента своего основания в 2002 году студия выпустила всего две игры – «Ведьмак» и «Ведьмак 2: Убийцы королей», обе были положительно встречены и публикой, и прессой. Попытки портировать «Ведьмаков» на консоли предпринимались, но пока не увенчались успехом.

Дракон жестами выражает свое мнение о ведьмаке.

Ассортимент небогатый, зато разнообразный. А вы бы кого выбрали?

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	5.0

+ Новая боевая система, занятный сюжет, яркая картинка, прекрасная озвучка. Великолепный игровой мир.

– Множество багов, очень высокие системные требования. Неожиданно короткая история, где есть QTE, аркадные «боссы» и неудобное управление.

ИГРА, В КОМПАНИИ КОТОРОЙ, НЕСМОТРЯ НА ВСЕ НЕДОСТАТКИ, БОЛЕЕ ЧЕМ ПРИЯТНО СКОРОТАТЬ НЕСКОЛЬКО ВЕЧЕРОВ. НО ЛУЧШЕ ДОЖДАТЬСЯ ПАТЧЕЙ.

8.0

очень хорошо

да: сбежав из тюрьмы, он направляется «в деревню, в глушь» на поиски хозяев таинственного цареубийцы, вновь силясь остаться в стороне от распрей, расизма и прочих несовершенств фэнтезийной вселенной. Но не тут-то было: при первом же удобном случае угнетаемые людьми эльфы подкладывают ведьмаку преогромную свинью, а граждане, которых надо бы защищать от монстров, то и дело норовят обмануть. Словом, изобразить коварный мир, выдуманный Анджеем Сапковским, у разработчиков получилось на все сто процентов, и если в вашей реальной жизни слишком уж много доброты и спокойствия, то скорее включайте «Ведьмака 2»: там вас качественно обманут, ограбят, обыграют в кости, запросто наградят затрещиной, обзовут нехорошим словом, а то и сложат несколько таких слов в виртуозную многоэтажную инсталляцию, каждая из которых, между прочим, дотошно и с большим знанием дела переведена на великий и могучий русский язык профессионалами из Snowball Studios.

СРЕДА ОБИТАНИЯ

Помимо русского мата и полного набора человеческих пороков, игра встречает вас шикарнейшей картинкой, пиршеством спецэффектов и честной физикой, благодаря которой героический ведьмак

НАС ПРЕДУПРЕЖДАЛИ, ЧТО «ВЕДЬМАК 2» ОЧЕНЬ ХОЧЕТ ПОЯВИТЬСЯ НА КОНСОЛЯХ, НО МАСШТАБЫ БЕДСТВИЯ ЯСНЫ ТОЛЬКО ТЕПЕРЬ, ПОСЛЕ ПОЛНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ.

Спасибо, было весело.

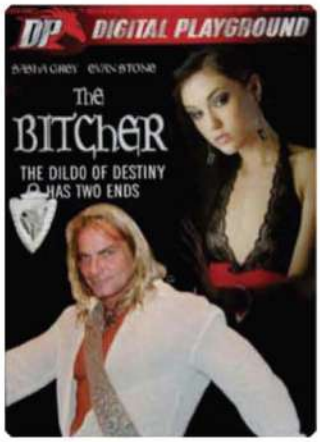
Освоив высшие навыки владения мечом, Геральт получает возможность накапливать адреналин. При заполнении шкалы адреналина можно одним махом зарубить троих врагов, что крайне облегчает жизнь в массовых драках.

кий хвост очень достоверно мотается из стороны в сторону при малейшем движении главного героя. Пронаблюдав за местными жителями, можно прийти к выводу, что различные медальоны, амулеты и прочие знаки отличия, энергично болтающиеся на шее у каждого второго, введены в игру исключительно для демонстрации возможностей физического движка. Графический движок от физического, как уже было отмечено, ничуть не отстает и радостно пожирает все имеющиеся системные ресурсы, заставляя краснеть от натуги внутренности системного блока. В итоге даже занюханный пограничный поселок, где разворачивается первый акт игры, производит на неподготовленного зрителя неизгладимое впечатление и выглядит в разы лучше, нежели Александровский сад в праздничный день.

Не красотой единой живы: перед любопытным ведьмаком распахивается практически каждая дверь, за которой его поджидают скучающие жители, новые задания, кусочки сюжетной линии и сундуки с нехитрым скарбом, который можно стащить прямо из-под носа у ничего не подозревающих хозяев. Эта условность совсем не портит общего впечатления, потому что, во-первых, не мешает набивать пустые Геральтовы карманы, во-вторых, горожане вне своих хибар не стоят, как истуканы, а всеми силами изображают бурную деятельность аккурат как посетители пресловутого Александровского: те, что пожиже, шатаются без дела и ведут глубокомысленные диалоги о картопле; те, что покряжистее, сидят на корточках и травят байки про отжимание ко-

СЕКС ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ

Наконец-то фантазии Сапковского о любовных похождениях Геральта из Ривии обрели достойное воплощение в развлекательном бизнесе: по Интернету прокатилась новость, будто порноконтора DP выпустит фильм The Bitcher. Тэглайн эпического творения гласит: The Dildo of Destiny Has Two Ends, а в главной роли снялась небезызвестная Саша Грей. Смею предположить, данное кинополотно будет намного популярнее польской экранизации «Ведьмака», получившей на imdb.com рейтинг аж 4 из 10. Кто следующий, Ass Effect?



Вид обнаженного меча повергает селян в смятение. Лучше спрятать, пока не наябедничали стражникам.

Ответственное задание в самом разгаре: собеседник пьян в доску и вот-вот разболтает все о заговоре против короля.

Какой же бордель обойдется без солдафонов и их сальностей?

шельков у заезжих купцов; периодически обывательское море пересекают стражники, осмеливающиеся появляться на улицах только группами по 3-4 человека. К вечеру все статисты расползаются по домам, а любители ночной жизни спешат к харчевням – там не только наливают, но и предлагают весь спектр средневековых развлечений: кулачные бои, азартные игры и краткосрочную любовь на взаимовыгодных условиях.

Окружающие леса, поля и кладбища тоже кишат жизнью: населяющие их твари грызутся между собой за место под солнцем и подстерегают неосторожных путников. В таком мире, верном заветам серии Gothic, приятно не то что бывать, его хочется исследовать вдоль и поперек, наслаждаясь видом каждого клочка земли и каждой прогалины. Тут нас, впрочем, ждет первое разочарование: местность, доступная для прогулок, кажется обширной лишь поначалу, на деле же каждую из трех локаций можно пробежать насквозь минут за десять, то и дело натыкаясь на невидимые стены. В любом случае, такой вариант намного более привлекателен, нежели бескрайние пространства, составленные из одинаковых опушек, клонированных хуторов и скопированных подземелий.

ТАНЦЫ С ВОЛКОЛАКАМИ

Как и следует порядочному ведьмаку, изрядную часть своего времени Геральт проводит за изничтожением разнокалиберных монстров и зарвавшихся двуногих. Эта тривиальная на первый взгляд задача внезапно становится сущим мучением, поскольку управление персонажем в бою настолько неудобоваримо, что верный спутник ривийского ведьмака, менестрель Лютик, обязательно сложил бы об этом душераздирающую балладу или, на худой конец, памфлет. В особо насыщенные манипуляциями моменты потасовки кажется, будто игрок сейчас станцует на клавиатуре лезгинку: ключевые клавиши расположены вроде бы и рядом, но легче от этого совсем не становится – одновременно нажать десять кнопок пятью пальцами не получится. Поэтому приходится либо «прокачивать» моторику левой руки, которая управляет движением главного героя, магией и блоком, либо даже не пытаться мудрить и использовать строго ограниченный арсенал приемов и уловок.

В пару к слабо продуманному интерфейсу разработчики подкинули сомнительное решение, благодаря которому блок и магия Знаков расходуют один и тот же ресурс – энергию. Нет энергии – нет ни блока, ни великого ведьмацкого колдунства. Таким образом, отразив пару вражеских ударов, Геральт остается без защиты, и единственное, что он может сделать, чтобы уберечься от чужих мечей или когтей, – это прыгать, словно заяц, уворачиваться и спасаться бегством. Пить эликсиры и лечебные бутылки в бою запрещено; самопальные гранаты ситуацию только портят, поскольку на бегу их метать нельзя, а стоять столбом опасно для жизни. Бой с несколькими противниками в таких условиях и вовсе превращается в развеселую чехарду, в ходе которой нам нужно виртуозно обскакать противников, да еще и надавать им по ушам. Плачевность ситуации усиливается тем, что Геральт реагирует на кнопконажатия не сразу, а с задержкой, с этакой ленцой. Это регулярно приводит его к гибели, а игрока – к желанию забросить все это тормозящее безобразие и помахать кулаками, скажем, в Mortal Kombat.

КУРС НА КОНСОЛИ

Смена боевой механики, впрочем, – не самое сомнительное решение. ПК-пользователь, словно таракан у Достоевского, с готовностью привыкает к любым радостям, что заготовили для него разработчики, и к неуклюжему фехтованию тоже можно приноровиться. Есть в этой игре явления намного более богопротивные – например, аркадные «боссы». В каждой главе нам предстоит победить особо злобную и жирную тварь, причем делать это нужно, опираясь не на тактические ухищрения, а по предельно консольной механике. Объясним на примере первого из «боссов» – взбесившейся каракатицы. Каракатица норовит намять бока Геральту своими склизкими щупальцами, поэтому он ставит ловушку и нарезает круги вокруг твари до тех пор, пока один из ее отростков в этой ловушке не завязнет. При отсутствии доста-

УБИЙЦЫ НАСТРОЕНИЯ

Сколько бы мы ни ждали выхода «Ведьмака 2», релизная версия добавила к этому обрыдлому счетчику еще два часа. К сожалению трудящихся, игра была выпущена в, говоря словами законотворцев, «ненадлежащем состоянии» и отчаянно нуждалась в патчах. Те не заставили себя ждать. К – опять же – сожалению трудящихся, без установки патчей игра отказывалась запускаться, а серверы автообновления скверно справлялись с нагрузкой. Итог: два часа неспешной установки, патчевания, обновления драйверов и поисков специального бубна, чтоб подключить DLC. Два часа – это много; за это время можно, скажем, пройти Portal или посмотреть две с половиной серии «Игры престолов».

Даже после запуска и нескольких обновлений «главная RPG года» вызывала грусть неработающей игрой в кости, пропадающими конечностями героев, неработающими DLC и другими причудами. Как вы догадываетесь, сильнее всех грустили граждане, разорившиеся на приобретении коллекционных версий. Бюст Геральта – слабое утешение, когда игра работает через пень-колоду.

Кто виноват – доподлинно неизвестно, т.к. деятели из CD Projekt RED клянутся, будто не имеют к отечественным патчам никакого отношения, и даже предостерегали от их установки, но практика показывает, что навесить защиту от копирования на игру без исходного кода этой игры и, соответственно, участия разработчиков невозможно. На всякий случай предлагаем считать, что виноваты все.

На доске объявлений можно найти несколько заказов на очистку леса от монстров и пару рекламных прокламаций.

Все лесные тропы заставлены капканами, в которые регулярно попадаются то чудища, то Геральт. С помощью своего амулета ведьмак может находить все активные предметы в радиусе 5 метров, поэтому при желании попадания в ловушку можно избежать.

точной прыти герой получает от монстра увесистый шлепок, двух уже достаточно, чтобы увидеть предложение о загрузке последней сохраненной игры. Пойманное щупальце полагается отрубить; вся процедура повторяется 3-4 раза, после чего ведьмак запрыгивает на уцелевший монстрячий хвост и начинается Quick Time Event: жмем клавиши в той последовательности, что высвечивается на мониторе, словно перед нами какой-то Patapon. QTE ошибок не прощает, и в случае неправильного «следования инструкции» ведьмак гибнет. Каждый последующий «босс» может дать сто очков форы предыдущему, и справляться с ними без длительной консольной тренировки предельно сложно – такая вот нерадостная история.

Помимо охоты на «боссов», QTE встречается в каждом кабаке: именно на этой механике построены кулачные бои. Но в таком вот пьяно-разудалом Quick Time Events не кажутся навязчивыми и не мешают наслаждаться прочими аспектами игры.

Вообще, нас предупреждали, что «Ведьмак 2» очень хочет появиться на консолях, но масштабы бедствия ясны только теперь, после полного прохождения. Складывается впечатление, будто польская ПК-разработка зашла в тупик и вынуждена черпать идеи там, куда не ступала нога хардкорного ПК-игрока. Это ни хорошо, ни плохо, это попросту странно, поскольку поклонники CRPG не привыкли к подобным экспериментам и вряд ли оценят их положительно. Прыжки и ужимки, безусловно, выглядят зрелищнее, нежели тактический бой со своевременным применением спецспособностей, но им – честное слово – место совсем в другой игре и на совсем другой платформе.

ВЫБОРЫ, ВЫБОРЫ

Если на минуту забыть о непутевых драках, то «Ведьмак 2» – игра невероятно близкая к идеалу. Сюжетные перипетии подаются правильными порциями: мы, с одной стороны, не умираем со скуки, отсматривая кат-сцены непомерной длины, с другой стороны, ни разу не было ситуации, когда приходилось бесцельно блуждать по окрестностям, силясь понять, что же Геральт позабыл в этой проклятой богами глуши. Многие RPG с открытым миром этим, по правде говоря, грешат – глобальная цель теряется за сотнями побочных квестов и посторонних занятий; в «Ведьмаке 2» же найдено идеальное сочетание свободы действий и подталкивания игрока в нужную сторону. При этом, как и полагается в ролевой игре «новой волны», нам с завидной регулярностью приходится делать выбор между злом и злом в профиль. Вариант «жили все долго и счастливо» не встречается в принципе: местные жители слишком долго убивали и грабили друг друга, чтобы хоть кто-то оказался умницей в белом пальто, одиноко стоящим посреди нагромождений грязи.

Самый главный выбор – люди или нелюди, жадные захватчики чужих территорий или остроухие террористы-«скотоели». Этот выбор особенно важен: под конец первой главы повествование раздваивается, и Геральт обязан пойти либо с одними, либо с другими. Задания для каждой ветки уникальны, и полностью всю историю ведьмацких похождений можно узнать, пройдя игру вдоль и поперек как минимум два раза. Результаты совершенных действий порой случаются самые неожиданные, и предсказать, какая именно линия поведения приведет Темерию и граничащие с ней государства к счастливому концу, практически невозможно. Правильный путь, который повлечет за собой минимум крови и разочарований, придется искать буквально наощупь.

В ТАВЕРНАХ НЕ ТОЛЬКО НАЛИВАЮТ, НО И ПРЕДЛАГАЮТ ВЕСЬ СПЕКТР СРЕДНЕВЕКОВЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ: КУЛАЧНЫЕ БОИ, АЗАРТНЫЕ ИГРЫ И КРАТКОСРОЧНУЮ ЛЮБОВЬ НА ВЗАИМОВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ.

Развитие героя идет по четырем веткам: базовые навыки, владение мечом, магия Знаков и алхимия. Навыки высшего уровня можно модифицировать с помощью мутагенов, что дает дополнительные бонусы в бою.

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ, ЗЛОЙ?

Что в остатке? От первого «Ведьмака», которого многие любители RPG почитали как одного из лучших представителей жанра, вышедших за последнюю пятилетку, остался, по большому счету, лишь сеттинг. Даже легендарная любвеобильность главного героя уступила место относительно стабильным отношениям. Общее ощущение после пробега по бездорожью: любимую лавку приключений ограбили. Всего стало меньше: меньше монстров, меньше городов, меньше закоулков для исследования, меньше шансов напороться на какую-нибудь неожиданность, даже женщины, которые могли бы порадовать Геральта на некоммерче-

Периодически повествование идет от лица других персонажей. В данном случае главным героем стал король Хельсет, тиран и просто подонок.

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Версии для консолей у «Ведьмака 2» пока что нет, но вопрос об управлении, безусловно, поднять уже пора. Что сказать вам, друзья? Игра неспроста поддерживает геймпады: бои с использованием контроллера проходят куда удобнее. С другой стороны, остальные аспекты использования геймпада сделаны из рук вон плохо – так, за инвентарем приходится лезть в меню паузы.

У троллей тоже случаются семейные неприятности.

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ КОЛЕБЛЕТ МИРОЗДАНИЕ

В российских магазинах «Ведьмака 2» можно раздобыть аж в трех вариантах. Первый из них – стандартное «джевельное» издание, внутри которого ютятся два DVD с игрой – предназначен для приверженцев лозунга «дешево и нормально». Второй вариант – так называемая «Премиальная эдиция», которая помимо игры содержит CD с саундтреком, DVD с видеоматериалами о создании игры, дневниками разработчиков и трейлерами, руководство пользователя, код на получение дополнительного контента «Набор последнего удара», лютый памфлет на короля Хельсета, проклятую монету (где ставить ударение в слове «проклятая», мы так и не определились), две уникальных фигурки из бумаги, коллекционную карту, бумажную карту мира и путеводитель по игре. Последние два предназначаются, вероятно, для тех, кто с первых же минут заплутает в Темерии. Самый богатый вариант «Ведьмака 2» – коллекционное издание, выпущенное настолько ограниченным тиражом, что даже в столицах его не сыскать без помощи полиции и постоянных участников передачи «Битва экстрасенсов». В увесистой коробке вы обнаружите максимальное количество фанатского «лута»: вдобавок ко всему вышеперечисленному счастливый обладатель получит артбук с красочными иллюстрациями, бюст Геральта (будет чем украсить «красный уголок»), темерскую монету (эта-то хоть не проклятая?), набор игральных костей, наклейки, игральные карты с книгой правил, три бумажные фигурки (вместо двух) и код на получение дополнительного контента. Пользователям интернет-магазинов предлагают два варианта: цифровой «стандарт», то есть «голая» игра без какого-либо «обвеса», и «цифровой Premium», куда включены виртуальные варианты «плюшек» из нецифрового «Премиума». Интересно, сколько найдется желающих переплачивать 200 рублей за право поразглядывать PDF с картой мира при свечах? Все вышеперечисленные издания оснащены всенародно обожаемой защитой от копирования Starforce, нецензурным переводом и сопутствующей ему рекомендацией не продавать игру лицам моложе 18 лет.

ской основе, и те попадаются в десять раз реже. Это печально, но вот она, правда: всего через 20 часов вы увидите финальные титры и приметесь либо проходить игру заново, либо ждать третью часть похождений светловолосого героя. Признаться, в ожидании второго «Ведьмака» мы строили догадки, куда же судьба занесет героического блондина на этот раз, однако даже в самых смелых своих теориях не могли предположить, что он попадет в перелицованный Dragon Age 2. Модель построения мира, механика игры, способ подачи сюжета и объемы контента – все это невероятно напоминает последнее творение BioWare.

НО.

Всегда есть «но», не правда ли? Более того, многие считают, что всерьез относиться нужно лишь к тем словам, которые стоят после этого самого «но».

Так вот, мир, созданный польскими умельцами во втором «Ведьмаке», настолько хорош и упоителен, что этой игре и ее создателям можно простить многое. Слушайте рецепт счастья: оставьте утомительные драки обладателям консолей и молниеносных рефлексов, зайдите в настройки и отключите QTE, поставьте минимальную сложность боя и с этого момента наслаждайтесь яркой историей, что разворачивается перед вами. Она того стоит. ■

Герои под прикрытием стрелонепробиваемого барьера пробиваются к городу. Казалось бы, причем тут Mass Effect 2?

ПОХОЖЕ НА: Team Fortress 2, Enemy Territory: Quake Wars
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2-16 игроков, многопользовательский на 2-16 игроков

Автор:
Александр Трифонов

BRINK

ИММИГРАЦИОННЫЙ КОНТРОЛЬ

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-Софтклаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Splash Damage
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** высокие, видеокарта уровня GeForce 9600
- **ИНТЕРНЕТ:** brinkthegame.com

В о время весенней поездки на презентацию Brink в Лондоне мне довелось пообщаться с главным сценаристом игры, и первый же вопрос от меня был: «А зачем вообще сетевому шутеру сценарист?». На это последовал пространный ответ на тему, как разработчики собираются изменить отношение к сетевым шутерам, что сюжет в них может быть интересным, если его правильно подать, и что пока что в подробности они вдаваться не хотят. Как обнаружилось после выхода игры, подробностей в итоге не оказалось вовсе.

ВЕРХИ НЕ МОГУТ

А ведь как интересно все начиналось: всемирный потоп, уничтоживший человечество, экспериментальный плавучий город Ковчег, ставший прибежищем многочисленных беженцев с затонувших материков, и неизбежный конфликт между «иммигрантами» и существующим населением города. Инфраструктура Ковчега, рассчитанная на совсем другое количество жителей, не справляется с нагрузкой, не хватает питьевой воды и продуктов, электроэнергии и лекарств; в бывших шикарных торговых центрах и аквапарках живут сотни голодающих оборванцев, а Отцы-Основатели сидят в своей сверкающей башне и знать ничего не желают о давно назревающем кризисе. Разразившаяся в итоге война между «понаплывшими» под предводительством бывшего члена правящей верхушки и силами Безопасности, верными Основателям, – плод

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Splash Damage основана в 2001 году в Лондоне, и изначально занималась созданием карт для Quake III, и позднее – к Return to Castle Wolfenstein, пока на нее не обратили внимание в id Software. В результате появился Wolfenstein: Enemy Territory – один из самых популярных сетевых шутеров своего времени, многие идеи из которого перешли как в последующую Enemy Territory: Quake Wars, так и в Brink: динамически изменяющиеся основные и второстепенные цели миссии и набор классов, каждый из которых важен для успеха команды.

На Ковчег прибыли беженцы самых разных национальностей, так что повязка с надписью «Свобода» на одной из доступных «сопротивленцам» курток вполне объяснима.

На каждое оружие можно навешивать до четырех улучшений, выбирая, например, между более быстрой перезарядкой либо увеличенным магазином.

взаимного непонимания и неприязни, слишком долго копившихся противоречий, и в этом конфликте нет «правильной» стороны.

К сожалению, ничего этого вы не узнаете из непосредственно игры – коротенькие, секунд по 15 ролики перед каждой «сюжетной» миссией хорошо поставлены и озвучены, но совершенно не дают понятия о жизни в Ковчеге или хотя бы о том, какое отношение все эти люди имеют к главному герою. Вот отряд охранников собирается штурмовать Контейнер-Сити, скопище ржавых грузовых вагонов и строительного мусора, где живет большая часть иммигрантов. Один из бойцов колеблется: «Ведь у меня там семья!», после чего получает строгий выговор от командира. Кто это? Как его зовут? Какие отношения у него с начальником складывались прежде? Ответов вы никогда не узнаете, а основная информация о мире вообще берется из аудиозаписей, открывающихся по мере прохождения кампаний за обе стороны. Слушать их весьма интересно – например, узнать историю перехода лидера Сопротивления из членов Совета в террористы или о первых днях переселения на Ковчег, но ведь большая часть игроков в это дополнительное меню даже не полезет!

Миниган – страшнейшее оружие в узких коридорах, которых так много на уровнях. Только вот раскручивается медленно.

Как верно замечают британские коллеги, очень хотелось бы увидеть сюжетный шутер в духе «Метро 2033» в этом же самом сеттинге – разработчики совершенно бездарно подают собственный же мир с ярким визуальным стилем и гротескными персонажами, богатой предысторией, которая сгодилась бы даже для RPG вроде Fallout 3, и все разговоры о революционной подаче сюжета и яйца выеденного не стоят.

КАК УГНАТЬ АВИАЛАЙНЕР

Что действительно работает, как и обещали, – полное смешение одиночного и совместного режимов. Если вы про-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

Яркий визуальный стиль, огромное разнообразие настроек внешности персонажей, интересное смешение одиночного и сетевого режимов.

Сингл испорчен плохим ИИ и ужасной подачей сюжета, а нормально сыграть по сети в момент запуска можно только через раз. Плюс к этому – всего два режима и отсутствие заметной разницы между классами.

РАЗРАБОТЧИКИ СОЗДАЛИ ИНТЕРЕСНЫЙ МИР И ПЕРСОНАЖЕЙ, НО МЫ В ИТОГЕ О НИХ НИЧЕГО ТОЛКОМ НЕ УЗНАЕМ, А СЕТЕВАЯ ЧАСТЬ, ДАЖЕ КОГДА РАБОТАЕТ НОРМАЛЬНО, НА ФОНЕ ДРУГИХ КОМАНДНЫХ ШУТЕРОВ СМОТРИТСЯ СЛАБО.

7.5
хорошо

ходите кампанию, не выставляя никакого пароля, то к любому матчу могут подключаться другие игроки, как на вашей стороне, так и на вражеской, а недостающие места занимают боты (бестолковые, но массовку худо-бедно создающие). Смысла играть соло, если честно, вообще нет, если только не хотите сами выполнять все задачи – на ИИ тут надеяться не приходится. Brink наследует от Quake Wars, предыдущей игры студии, систему динамически меняющихся целей: сперва, допустим, нужно взорвать дверь хранилища (при этом вторая команда может обезвредить бомбу, и придется начинать сначала, а время ограничено), потом вытащить из него топливо, донести до самолета и успеть его заправить – причем отдельные этапы могут выполнять только бойцы определенного класса. Не хотите бегать к особым терминалам и менять профессию каждые пять минут – разрешите свободное подключение. Ну или играйте только с друзьями, если сумеете собрать 16 человек.

С проверенными кадрами сражаться, конечно, веселее – ведь в командном шутере важно не столько ловко отстреливать противников, сколько слаженно действовать. Так, в приведенном выше примере остальные бойцы сперва защищают устанавливающего бомбу солдата и не пускают к ней вражеских инженеров, потом дружно прикрывают товарища, несущего топливо в ангар, и в конце миссии ложатся костьми, пока самолет не будет готов к взлету. Набор из всех классов тут очень важен: солдаты раздают патроны, медики поднимают на ноги павших, инженеры расставляют турели и мины, тогда как при игре со случайными напарниками можно забыть о поддержке или нормальном составе команды.

При этом ритм у Brink бешенный: все носятся как угорелые, для смерти достаточно поймать одну очередь в упор, пробежать весь уровень из конца в конец – дело двух-трех минут. Тут не место снайперским дуэлям или позиционной борьбе: только коридоры на пути к важной цели, становящиеся местом массового захоронения, и небольшие открытые площадки, где враги спрыгивают чуть ли не с потолка, – хваленая система «умного» перемещения дает о себе знать. На бумаге вообще все звучит прекрасно: вы на бегу зажимаете пробел, и герой сам перепрыгивает через препятствия, уцепляется за края и подтягивается вверх, существенно сокращая маршруты передвижения по уровню. Другое дело, что обещанной свободы перемещения нет и в помине – много куда все равно не залезешь, как ни старайся (игре кажется, что этот вот выступ расположен слишком высоко), а времени на эксперименты нет – таймер закончит отсчет, и матч проигран. В итоге все сводится к кратчайшим тропинкам к текущей цели, где вас уже ждут не дождутся противники (про братские могилы чуть выше – вовсе не преувеличение). То же касается и дополнительных заданий, выда-

PC-ВЕРСИЯ

В версии для ПК графика, само собой, лучше, хотя движок используется тот же, что в Quake Wars – ветеран id Tech 4, и добавлена интеграция со Steam, так что с поиском друзей проблем не будет. А вот с управлением все не очень хорошо – на кнопки и аналоговые рукояти геймпада вынесены многие действия, которые в раскладке для клавиатуры расположены не самым очевидным образом. Особенно неудобно реализованы умения инженера: чтобы поставить турель, нужно сперва нажать одну кнопку, потом долго примерять проекцию пулемета, чтобы тот встал в нужном месте, и, наконец, долго удерживать другую клавишу, пока вас безнаказанно расстреливают враги.

В обеих кампаниях предусмотрено по два сценария с альтернативным развитием событий – как будто бы вы по огрызкам роликов вообще поймете, в чем заключается основной сюжет.

Тот самый охранник (справа), которому неприятно штурмовать собственную малую родину. Это бы трогало, знай мы, как его вообще зовут, и каким образом он пробился из трущоб в Службу Безопасности.

Только герои «крепкого» телосложения могут брать любое оружие и даже таскать одновременно пулемет и гранатомет. Зато неспособны перелезть через небольшой заборчик и ползают, как черепахи.

ваемых каждому классу, вроде захвата дополнительных терминалов – бессмысленная трата времени, приносящая мало пользы, когда вы могли бы помочь команде с выполнением основной цели.

ВСЕХ ИХ ВМЕСТЕ СОБРАТЬ

А еще... а, собственно, ничего больше в Brink толком и нет. В игре только один основной режим, с которым вы знакомитесь во время прохождения кампании, и возможность создавать собственные матчи на тех же самых картах с особыми настройками (ограниченное число респаунов, включение «огня по своим» и т.п.). Хотя, казалось бы, что проще – сделайте отдельные карты, на которых нужно удерживать как можно больше терминалов, как в других всем известных сетевых шутерах. Или придумайте что-то свое, наконец!

Формально, в игре существует второй режим – так называемые «Испытания», но их всего четыре штуки, и они не то чтобы скучные (защищать терминал от нескольких волн врагов, провести робота по узкому коридору, опять же отбиваясь от наседающих врагов, или за ограниченное время пропрыгать по контрольным точкам), но проходят на одних и тех же картах с нарастающей сложностью. И к тому же, пройдя каждое всего по паре раз, вы получите все дополнительное оружие и апгрейды, имеющиеся в игре, – а дальнейшая мотивация, по задумке разработчиков, заключается в том, кто наберет больше всего очков в глобальной таблице. Очень смешно, спасибо.

Ах да, оружие – даже с полученными в испытаниях образцами набор его все равно слишком скуден и большей частью представляет собой набор разномастных автоматов с разным размером магазина и скорострельностью. Да, тут еще есть снайперские винтов-

Тем, кому не хочется выполнять задания, лучше всего играть Солдатом: коктейли Молотова, бронежилет, и бесконечные патроны – самое то для набора фрагов.

В ИГРЕ ТОЛЬКО ОДИН ОСНОВНОЙ РЕЖИМ, С КОТОРЫМ ВЫ ЗНАКОМИТЕСЬ ВО ВРЕМЯ ПРОХОЖДЕНИЯ СЮЖЕТНОЙ КАМПАНИИ.

Одно из умений – возможность наблюдать за персонажем со стороны, пока он закладывает заряд или взламывает терминал. Совершенно бесполезное.

ки, дробовики, гранатометы и пулеметы, и на каждое можно навешивать дополнительные прицелы, подствольники и так далее, но дело же происходит в будущем, добавили бы хоть завалящий рейлган! А если ваш герой еще и не «крепкого» телосложения, забудьте вообще про половину арсенала.

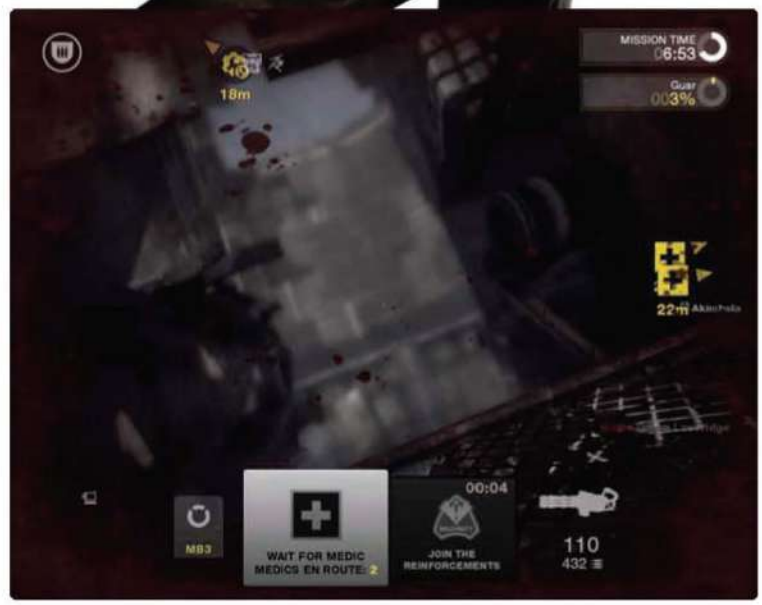
ЧЕРНЫЕ, БЕЛЫЕ, КРАСНЫЕ

Тут мы наконец подобрались к главному достоинству Brink – системе создания персонажа. Уже упомянутое телосложение, помимо внешнего вида, влияет на запас здоровья и атлетические способности героя – пускай «задохлики» и гибнут от одного попадания, зато могут забираться туда, куда здоровякам путь заказан, и гвоздить их сверху хэдшотами. А за прохождение миссий кампании вам постоянно дают новые декоративные примочки – то новые штаны, то хоккейную маску на лицо, прическу с дрэдами или боевую раскраску. Вариантов сотни, и после каждого матча сразу же лезешь в редактор персонажа, чтобы примерить ему новую шляпу или курточку. Над уникальным стилем художники потрудились на славу – героев Brink вы ни за что не спутаете с кем-то еще. Другой вопрос, что непосредственно в сражениях никто ваших стараний не оценит – в творящемся в миссиях хаосе разглядывать других игроков некогда, успевай только перезаряжаться.

К тому же всплывает ровно та же проблема, что и с оружием: для открытия всех доступных косметических улучшений достаточно пройти кампанию за обе стороны, что займет часов шесть, а дальше единственным стимулом остается прокачка героя. Тут так быстро все изучить не получится – ветки развития есть у каждого класса, да еще и одна общая на всех, и разбиты они на пять «рангов» и привязанные к ним умения. Хотите строить более мощные турели или научиться удваивать запас боеприпасов – будьте добры провести в онлайне немалое количество времени.

Если, конечно, захотите: на старте проект сопровождало просто огромное количество технических проблем, от падения серверов до застревания игроков в текстурах и полной неразберихи с кооперативом (например, нам с коллегой Перевозчиковым так и не удалось подключить к прохождению испытаний ботов, а при попытке создать обычный матч Кирилл в самом начале провалился сквозь пол и с руганью отсоединился от сервера). Сейчас ситуацию потихоньку исправляют патчами, а в качестве компенсации всем владельцам игры первый DLC раздадут бесплатно, но, как говорится, по одежке встречают. По большому счету, спасает игру, помимо уникального визуального стиля, лишь традиционное летнее затишье: до грядущей в ноябре битвы титанов в лице Battlefield 3 и Modern Warfare 3 еще далеко, а других достойных сетевых шутеров в данный момент не наблюдается. Но все же хочется, чтобы Brink 2, если когда-нибудь появится, был достойным в сюжетном плане – постапокалиптический мир Ковчега заслуживает лучшего воплощения. ■

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ, ПОМИМО ВНЕШНЕГО ВИДА, ВЛИЯЕТ НА ЗАПАС ЗДОРОВЬЯ И АТЛЕТИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ ГЕРОЯ.



Единственное, в чем боты превосходят живых напарников – они всегда воскресят вас, если играют Медиками. От случайных людей зачастую этого не дождешься.

Интерфейс поначалу подавляет обилием показателей, но на самом деле он довольно информативный, а главную цель всегда видно, где бы вы ни находились на уровне.

Автор:
Егор Антоненков

ПОХОЖЕ НА: Sam & Max, Tales of Monkey Island, кинотрилогия «Назад в будущее»
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Снять идиотский шлем, и юный Док станет похожим на Джорджа Макфлая из 1955 года.

Молодая Эдна может казаться очень милой, но Марти назубок знает ее будущее.

BACK TO THE FUTURE: THE GAME – EPISODE 4: DOUBLE VISIONS

ОТЦЫ И ДЕТИ И ПУТЕШЕСТВИЯ ВО ВРЕМЕНИ

- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Telltale Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Telltale Games
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 6 или соответствующий Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** www.telltalegames.com/bttf

Double Visions выступает в роли мостика между первыми тремя и последним пятым эпизодом серии: она не закручивает новые интриги, а просто выводит серию на финишную прямую.

Марти приходит в себя в одиночной камере – через пару минут Доку прочистят мозги по программе «Citizen Plus», а наш герой будет следующим. План приключений таков: сбежать из лаборатории вместе с Эмметом, вернуться в 1931 год и разрушить отношения юного Дока и Эдны Стрикленд. Машина времени опять глючит, но это еще не беда: куда больше проблем доставят двое Браунов – молодой и старый. Марти придется вправить мозги обоим. Похоже, что Telltale надоели комедии – этот эпизод куда серьезнее предыдущих. Большая часть Double Visions – настоящая драма: у каждого из героев свои проблемы, все со всеми ссорятся, сочувствуешь даже Эдне (молодой Эдне – старухе из 1986-го явно требуется терапия). Из сюжетных завихрений Back to the Future: The Game мог бы получиться неплохой мультсериал.

Но Telltale делали игру, и к ней есть много вопросов. Три толковых пазла на три часа игры – это никуда не годится. Double Visions – самый болтливый эпизод серии: здесь очень много диалогов, и почти все они бесполезные. У Telltale получился не квест, а ток-шоу с редкими головоломками. Double Visions надо чаще смотреть и слушать, нежели играть. Правда, с этим тоже есть проблемы. Каждый эпизод Back to the Future: The Game длится столько же, сколько одна серия фильма. Telltale вовсю тянут резину – по большому счету, в Double Visions не происходит ничего важного. Марти просто исправил пару прошлых ошибок, все оставшееся время – болтовня. Интересный момент: качество эпизодов Back to the Future можно предугадать по состоянию машины времени. В It's About Time и Get Tannen «Делориан» был в полном порядке – и игры тоже. В Citizen Brown и Double Visions машина забарахлила – а вместе с ней и сами игры. Остается надеяться, что Telltale все-таки устроит грандиозный финал: несмотря на все недостатки – а их у Double Visions полно – мы все еще верим в лучшее. И на всякий случай скрещиваем пальцы. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0

Хорошие пазлы и, как обычно, отличная озвучка.

Хорошие пазлы встречаются раз в час, остальное время заполнено болтовней.

НЕ ХУЖЕ СРЕДНЕНЬКОГО ТРЕТЬЕГО ЭПИЗОДА, НО И НИЧУТЬ НЕ ЛУЧШЕ.

6.5
нормально

ПОХОЖЕ НА: «Черное зеркало 2», сериал «Сломанный меч»
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Денис Кублицкий

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

BLACK MIRROR 3: FINAL FEAR

ОКОНЧАНИЕ МРАЧНОЙ САГИ О СЕМЕЙСТВЕ ГОРДОНОВ

- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Lace Mamba Global / dtp entertainment AG
- **РАЗРАБОТЧИК:** Cranberry Production
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 7300GT или Radeon X1300
- **ИНТЕРНЕТ:** www.blackmirror-game.de

В отличие от первых игр сериала, «Черное зеркало 3» обладает существенным недостатком – ее сюжет невозможно понять, не зная содержания предыдущих серий. Сценаристы не позаботились о том, чтобы внятно пересказать новоприбывшим (а всем остальным – напомнить) хитросплетенную историю семейства Гордонов и угрюмые события, ее составляющие.

Не сказать чтобы это было совсем неожиданно – после клиффхэнгера, на котором оборвалась «Черное зеркало 2», авторам игры не пристало отвлекаться на повторы. Но зачем же в омут с головой – посмотрите, как лихо выкрутились испанцы в финальной части Runaway.

Действительно, новых локаций в игре меньше, чем хотелось бы, но выполнены они лучше, чем знакомые по предыдущим частям места.

Увы, педантичные немцы предпочитают завязывать сюжетные хвосты, а не вводить в курс дела случайно зашедших на огонек. Играть в «Черное зеркало 3», не пройдя предыдущие части сериала, – все равно что смотреть финал Lost, пропустив все шесть сезонов: за тем лишь исключением, что здесь концовка далеко не такая трогательная. Оставляйте носовые платки на входе – виды замка Блэк-Миррор и окрестностей навевают депрессию, но никак не слезы сопереживания. И не забудьте потушить свет.

НАЗАД В ЗАЗЕРКАЛЬЕ

С атмосферой у игры все в полном порядке – от сюжета все так же веет полнейшей безысходностью, действующие лица умирают как мухи в ноябре, а мрачные виды поместья Блэк-Миррор сменяются не менее темными локациями, окружающими замок. Деревушка Уиллоу-крик, полупустой отель, разрушенный маяк, церковь с кладбищем, пара укрытых в лесу домов да подземные катакомбы – практически весь перечень местных достопримечательностей. Незнакомых по предыдущим играм сериала локаций немного, в основном разработчики не стеснялись использовать старый контент, на скорую руку сделав

косметический «ремонт» согласно сюжету. Есть для чего – в конце второй части игры замок наполовину сгорел, став причиной головной боли местной полиции. Инспектор стремится как можно быстрее закрыть дело и обвиняет главного героя Дэррена Майклса во всех смертных грехах, в дополнение к поджогу навешивая на него убийство мисс Вэлли. К счастью для Дэррена, таинственный покровитель вносит залог, позволяющий юноше выйти на свободу до окончания расследования и доказать свою невиновность. Остросюжетного детектива из игры не вышло: как и в предыдущем «Черном зеркале», события развиваются крайне плавно, лишь изредка радуя внезапным левым поворотом или нажатием на педаль газа. Ужми авторы все происходящее до трех-четырех глав вместо шести, мы бы получили настоящий триллер. Ведь все нужные ингредиенты наличествуют: призраки, тени и души, родовое проклятие, древние подземелья и мистические порталы – чем не заправка для наваристой фабулы? И вновь – увы. Вдобавок впечатление портят анимация персонажей и замыленные видеовставки: технически игра является повторением «Черного зеркала 2», отличаясь только более простыми загадками.

Когда-то в этом здании проводил зловещие эксперименты доктор из первой части игры. Здесь упоминаний о нем тоже предостаточно.

ОТРАЖЕНИЕ УЖАСА

Последовательность действий настолько очевидна, что называть игру «квестом» можно с большой натяжкой. Головоломок за все шесть глав встречается меньше десятка, причем, несмотря на простоту, авторы позволяют пропустить любую из них нажатием одной кнопки (признаться, у нас не хватило терпения сложить скелет из костей). С пониманием сюжетной линии и задач проблем также не возникает. Дэррен скрупулезно вносит в журнал текущие задания, при необходимости снабжая их комментариями, – для полноты картины не хватает только встроенных в игру подсказок. Поиск активных предметов и зон еще проще: при нажатии «пробела» все объекты на экране подсвечиваются, избавляя вас от необходимости обшаривать картинку курсором. В комплекте с игрой (в английской версии) даже идет прохождение, хотя это излишне. Инвентарные загадки редко заставляют думать больше пяти минут, поскольку практически все предметы применяются по прямому назначению: обнаружив в запертой хижине канистру с топливом и бензопилу, вы можете быть уверены, что они понадобятся вам, чтобы вырезать в досках дыру и выбраться на свободу. Учитывая специфику игры, можно было бы найти этим вещам и другое применение, но Дэррен не проявляет агрессию. По крайней мере, ему хочется думать именно так: в ментальной борьбе с духом Мордреда единственным оружием является сила воли, а не щит и меч. В остальном главного героя не назовешь образцом для подражания. Следуя неписаному правилу сериала, ради достижения благой цели наш протеже будет лгать, подслушивать, тайком пробираться в запретные места и тащить в карман все, что плохо лежит. Впрочем, если верить сюжету и Cranberry Production, его поступки оправданны.

Но чем объяснить действия самих разработчиков? Отбросив в сторону техническое исполнение проекта – это мы спишем на недостаток бюджета и малый срок разработки, игра далека от того финала истории о семействе Гордонов и загадочном Черном зеркале, который мы бы хотели видеть. Интересный сюжет страдает от низкой динамики, затянутое повествование и простые загадки вызывают дремоту, множество отсылок к предыдущим частям вводят в ступор даже давних поклонников сериала. В итоге вместо напряженного триллера мы получаем лишь мистическую историю о духах, безумии и древнем артефакте. Хорошую, но далекую от определения «великолепная». В этом плане «Черному зеркалу» с Lost не сравниться. А жаль. ■

Мистики в «Черном зеркале 3» больше, чем в предыдущих частях вместе взятых.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.5
ГРАФИКА	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

Несмотря на устаревшую картинку, атмосфера передана великолепно. Уединитесь в темной комнате, надев наушники, – музыкальное оформление играет важную роль.

Сюжет тесно связан с фабулой второй части, но авторы не утруждают себя пересказом предыдущих событий. Графика и анимация такие же, как в предшественнице.

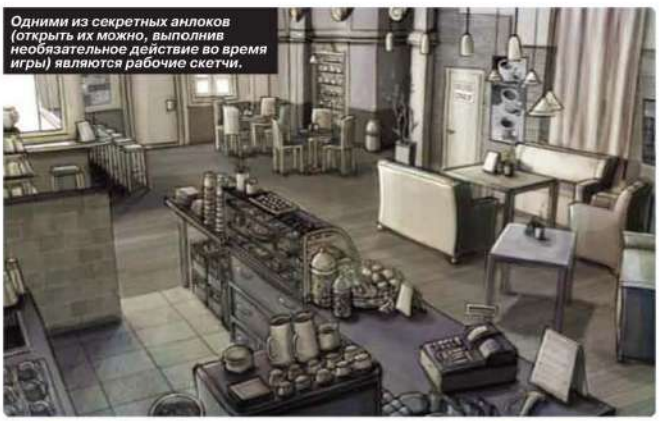
ЕСЛИ ВЫ НЕ ИГРАЛИ В ПРЕДЫДУЩИЕ ЧАСТИ «ЧЕРНОГО ЗЕРКАЛА», ЭТА ИГРА НЕ ДЛЯ ВАС.

7.0

хорошо

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Город Ганновер – «отец» крупнейшей компьютерной выставки CeBIT, культовой хард-рок группы Scropions и геймдев студии Cranberry Production. История компании, тогда носившей название 4HEAD Studios, началась в 1997 году. Известность команде принес симулятор средневекового бизнесмена Europa 1400: The Guild, выпущенный в 2002. Игра была столь же увлекательна, сколь и глюкна, но концепция пришлась по душе игрокам. Спустя четыре года 4HEAD заканчивает работы над второй частью, а затем выпускает к ней несколько дополнений. В 2007 компанию покупает издатель dtp Entertainment. Вместе с названием меняется и жанр разработок: новоявленная Cranberry Production начинает работать исключительно над адвенчурами.

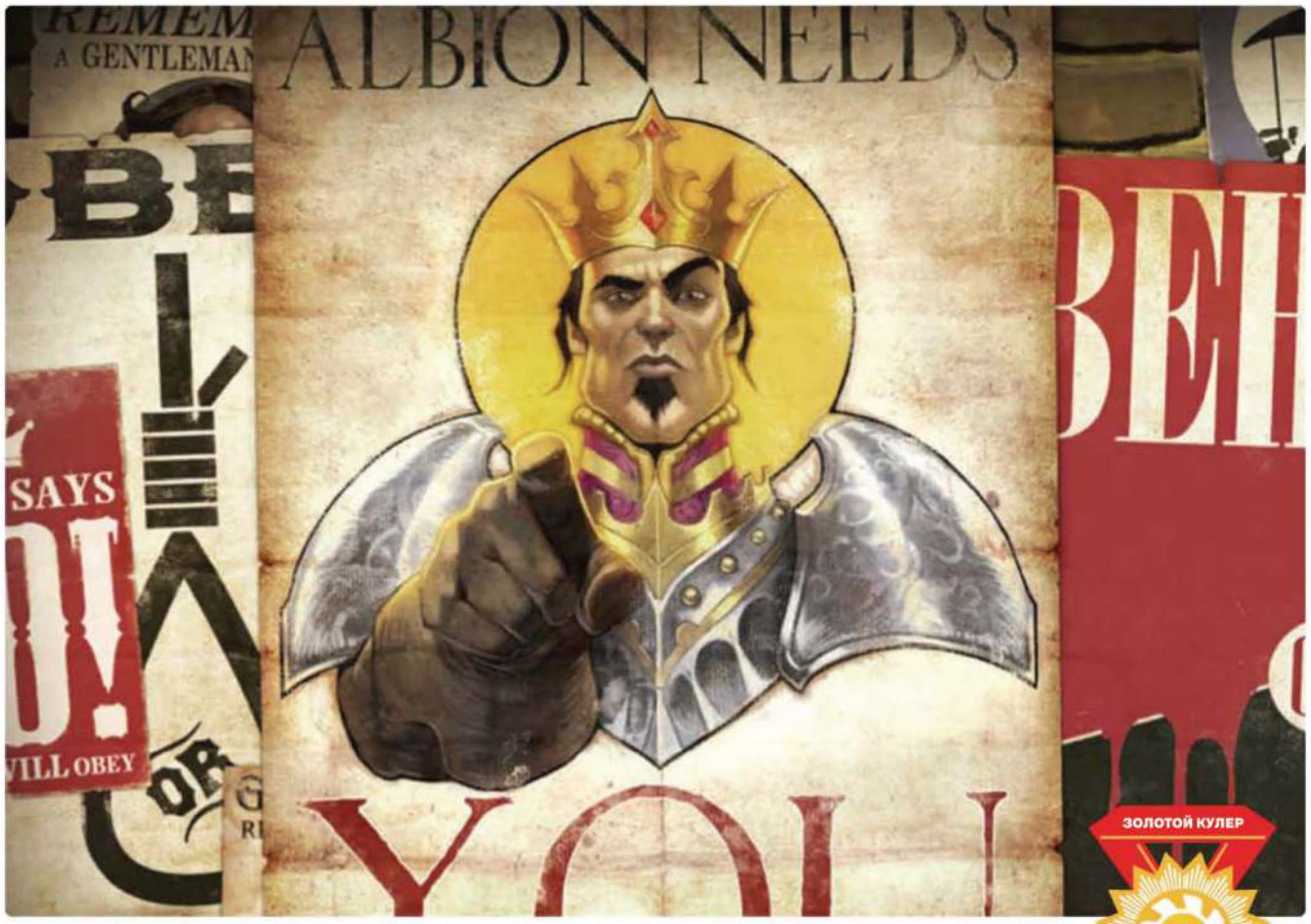


Одними из секретных анлоков (открыть их можно, выполнив необязательное действие во время игры) являются рабочие скетчи.

Обратите внимание, насколько набросок отличается от финальной картинки.

ПОХОЖЕ НА: Fable: The Lost Chapters
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2 игрока

Автор:
Кирилл Перевозчиков



ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

FABLE 3

ПОУЧИТЕЛЬНАЯ ПРИТЧА ПРО ПОЛИТИКУ; ОТЛИЧНАЯ ИГРА

- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Lionhead Studios
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 9600GT
- **ИНТЕРНЕТ:** lionhead.com/Fable/FableIII

У PC-версии Fable 3 долгая и, в некотором смысле, мучительная история возникновения: вторая часть игры британского сказочника Молинье на ПК никогда не выходила (а была, между тем, совершенно гениальной игрой), и для нас было полной неожиданностью, когда в Сеть утекла обложка Fable 3 со знакомой плашкой «Games for Windows Live». Вскоре последовал официальный анонс и примерная дата релиза, после чего про игру все благополучно забыли.

На прошлом «Игромире» нам удалось пообщаться с разработчиками и узнать некоторые подробности о ПК-версии – в частности, Lionhead рассказали про улучшенную графику и более удобное управление. Эти обещания разработчики сдержали: выглядит и управляется PC-версия третьей Fable немного лучше, чем консольная. Но обо всем по порядку.

СТАРАЯ СКАЗКА

Fable 2 ПК-игроки по понятным причинам пропустили – это был один из ключевых эксклюзивов для Xbox 360; игра, ради которой люди покупали приставку.

Выбрали женского персонажа – готовьтесь обниматься с бойфрендом.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Основанная Питером Молинье в 1997 году, Lionhead Studios стала преемницей дела Bullfrog, которую Молинье продал Electronic Arts. Почти всю свою жизнь студия выпускала симуляторы бога разной степени подробности: Black & White 1-2, The Movies, Fable 1-2. Третья Fable – не исключение. И Молинье не скрывает, что работы над четвертой частью уже ведутся. Ждем.

LIONHEAD STUDIOS

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

Изумительный игровой мир, поучительный и многогранный сюжет, оригинальная боевая система. Отличная озвучка и полное отсутствие багов.

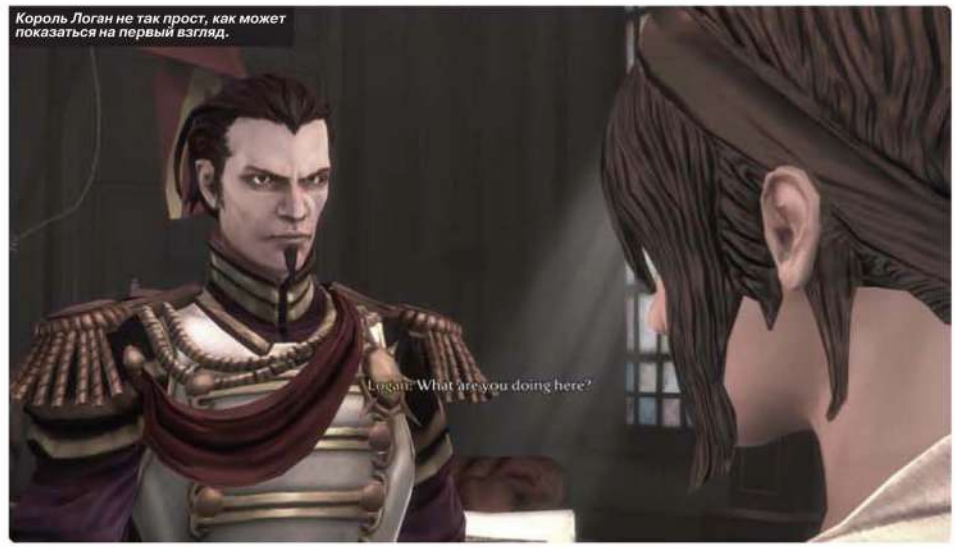
Небольшая продолжительность, недостаточный простор для исследования мира, мало дополнительных квестов, много упрощений.

В ЭТО СЛОЖНО ПОВЕРИТЬ, НО ПИТЕР МОЛИНЬЕ ВЫПОЛНИЛ ПРАКТИЧЕСКИ ВСЕ СВОИ ОБЕЩАНИЯ – ИЗБАВИЛСЯ ОТ ИГРОВОГО ИНТЕРФЕЙСА И РАССКАЗАЛ ИГРОВЫМ ЯЗЫКОМ СЛОЖНУЮ ПОЛИТИЧЕСКУЮ ПРИТЧУ ПРО РЕВОЛЮЦИЮ И ПОПУЛИСТСКИЕ ОБЕЩАНИЯ.

8.0
очень хорошо

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Fable 3 управляется на ПК удобно, но вариант с подключенным геймпадом от Xbox 360 все равно остается предпочтительным – как Lionhead ни старались, назначить три типа атак на две клавиши мыши они не смогли, ведь для этого пришлось бы полностью менять механику игры. Поэтому между заклинаниями и оружием можно переключаться, как в шутере, клавишами 1-2-3, а можно назначить их на отдельные клавиши на клавиатуре.



Король Логан не так прост, как может показаться на первый взгляд.

Королевство Альбион влюбляло в себя с первого взгляда: от истории игры было не оторваться, а механика сражений и фирменный юмор были, кажется, доведены до полного совершенства. Журналисты с готовностью ставили игре 10 баллов из 10, несмотря на не самую современную графику, относительно небольшой мир и скромную продолжительность игры. Ведь в Fable 2 была собака, которая постоянно бегала за тобой и показывала, где зарыты сокровища! Поэтому в Fable 3 разработчики решили не ломать то, что и так отлично работает (собака на месте, не переживайте), – и, вместо этого, перевернули с ног на голову сюжетную основу, сделав из игры самую настоящую политическую притчу. Это более или менее та же Fable 2 в смысле игровой механики, но кардинально другая история, если говорить о подаче сюжета и об общей идее вооруженного захвата власти.

ИЮНЬСКАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Fable 3 начинается с того, что главного героя (принца или принцессу, потомка героя из второй Fable – и это единственное, что связывает первую и вторую часть) будит слуга в спальне королевского замка. Слугу зовут Джаспер, и у него безупречный британский акцент – как, впрочем, и у большинства жителей Альбиона. Сказочное королевство переживает не самые солнечные времена: в разгаре почти сталинская эпоха индустриализации. Столицу Боверстоун, знакомую многим еще по первой Fable, заполонили фабрики и заводы, работающие прежде всего на нужды обороны страны; люди ходят в смешных цилиндрах, многие выходят на митинги протеста – в стране появляются ростки гражданского общества.

Альбионом правит наш старший брат Логан – он повышает налоги, плюет на права человека и устраивает регулярные репрессии (лагерей тут, правда, нет – королевские гвардейцы предпочитают расстреливать на месте). Свидетелем одного из таких «судов над предателями» и становится наш главный герой – и тут же пытается помешать своему брату. Получается только хуже: Логан ставит нас перед выбором – либо погибнут «враги народа», либо наш друг/подружка. Сделанный выбор сильно отразится на дальнейших событиях – но в любом случае, заручившись поддержкой королевского советника, Сэра Уолтера и верного слуги Джаспера, мы покидаем замок через секретный ход, поклявшись в один день отомстить Логану за его злодеяния.

Горожане пришли просить у короля лучшей жизни.

БЕЗ ИНТЕРФЕЙСА

В секретном ходе, ведущем в пещеры под Боверстоуном, компания обнаруживает портал в Убежище, построенное славным предком главного героя. Там есть огромная карта Альбиона, с помощью которой можно перемещаться в любую точку королевства, а также множество комнат, которые завалены различным хламом – Джаспер решает привести их в порядок. Само Убежище становится для игры... заменой абсолютно всех меню интерфейса.

Да, вы не ослышались – интерфейса в Fable 3 нет вообще.

У НЕКОТОРЫХ ВИДОВ ОРУЖИЯ, КСТАТИ, ЕСТЬ ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ УСЛОВИЯ ПРОКАЧКИ: НАПРИМЕР, УБИТЬ 100 ЖЕНЩИН, ВЛЮБЛЕННЫХ В ГЛАВНОГО ГЕРОЯ (БЛИЖЕ К КОНЦУ ИГРЫ – ВПОЛНЕ РЕАЛИСТИЧНАЯ ИСТОРИЯ).

Питер Молинье сдержал свое обещание: нажав Esc на клавиатуре или Start на геймпаде, вы мгновенно перемещаетесь в Убежище. Каждая комната здесь отвечает за какой-то определенный аспект игры – гардеробная, оружейная, отдельная комната связи с другими игроками (в Fable 3 есть довольно хитро устроенный кооперативный режим) и карта игрового мира, на которой можно увидеть каждый регион и каждого (sic!) жителя Альбиона, если вы хотя бы раз наведывались в эти края. Стоит сказать, что отсутствие привычных меню ничуть не замедляет игровой процесс, как могло бы показаться на первый взгляд, – все загружается моментально, а в комнаты Убежища даже не обязательно заходить, достаточно мгновенно переместиться в любую из них специальной кнопкой.

ПРИКОСНОВЕНИЕ

Другой интересный подход к игровому интерфейсу – система Touch, о которой тоже много было сказано в предвыборных обещаниях Молинье перед выходом Fable 3. Изменения не то чтобы шокирующие: за большинство действий в игре отвечает одна-единственная кнопка (на ПК это "E" или левая кнопка мыши), которую нужно держать несколько секунд для совершения действия – от покупки в магазине, до принятия судьбоносного решения. За эти пару секунд, пока кнопка нажимается, можно передумать и выбрать другой вариант – не сказать, чтобы от этого есть какая-то практическая польза, но все это несколько добавляет общению с игрой интуитивности. Здесь, повторимся, нет никаких меню – все предметы в магазинах представлены на прилавках, противники (кроме самых важных) не оставляют после себя гор золота и оружия. Все максимально просто и, в какой-то степени, реалистично. Итак, мы собрались устроить в Альбионе революцию и свергнуть злобного тирана Логана. Но как это сделать? Конечно, сперва нужно запастись сторонниками среди недовольных – а уж их в Альбионе предостаточно. Многие из них захотят перед тем, как влиться в ваши ряды, устроить несколько проверок на прочность – в этом и заключается большинство основных квестов Fable 3. К примеру, первый, к кому вы обратитесь за поддержкой, – старейшина горного народа со странным именем Сабин, потребует выполнить целых три задания: добыть ценную реликвию, убедить столичных горожан делиться с горным народом продовольствием и, наконец, решить проблему с бандитами, которые досаждают горнякам. Многие квесты здесь выполняются различными путями – с теми же бандитами можно договориться, а можно и просто всех перерезать. Такие решения неизменно влияют на ход сюжета, как и должно быть в хорошей RPG.

Если удерживать кнопку заклинания, то из прицельного оно превратится в «круговое» – и чем дольше вы держите кнопку, тем больше радиус поражения.

«Дорога к господству» – здешний аналог древа развития навыков.

КОСТРЫ ОБЕЩАНИЙ

Когда расположение союзника завоевано, приходит время давать обещания. Кто-то попросит благоустройства своего края, кто-то – защиты от внешних опасностей или восстановления системы образования. Отказывать нельзя: ведь у нас еще впереди революция. Путешествуя по регионам Альбиона, игрок будет решать локальные вопросы, избавлять области от напастей или распутывать хитросплетенные конфликты в роли мирового судьи. Квесты здесь очень увлекательны и сдобрены фирменным английским юмором – чего только стоит розыгрыш театральной постановки с

PC-ВЕРСИЯ

Видно, что Lionhead очень старались портировать Fable 3 на ПК как можно качественнее: игра отлично выглядит (сказывается повышенное разрешение текстур), хорошо управляется с клавиатуры и мыши и ничуть не тормозит даже на средних системах. Неизбежным злом является богомерзкий онлайн-сервис Games for Windows Live, превращающий поиск друзей для мультиплеера в китайскую пытку. Но издателем игры выступает Microsoft, поэтому здесь ничего поделать нельзя.

ПИТЕР МОЛИНЬЕ СДЕРЖАЛ СВОЕ ОБЕЩАНИЕ: В ИГРЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СОВСЕМ НЕТ ИНТЕРФЕЙСА.

Вот в такой огненный ад превращается заряженное до предела заклинание.

призраками в главных ролях или помощь трем магам-геймдизайнерам в тестировании их новой игры!

Механика сражений почти не изменилась со времен второй Fable – у героя есть три типа атаки: магия, меч и огнестрельное оружие. В Fable 3 все эти виды вооружений отличаются разнообразием (на месте меча может быть, скажем, топор, на месте ружья – компактный мушкет), их можно и нужно комбинировать (попробуйте смешать магию огня и электричества – один из наших любимых рецептов), а от удержания соответствующей кнопки меняется эффект атаки: чем дольше вы удерживаете, скажем, «удар», тем сильнее он получится. Для заклинаний эта возможность вообще критична: только так можно устроить настоящий огненный апокалипсис или песчаную бурю.

МАГИКА

В Fable 2 было три вида опыта – по одному на каждый тип вооружения. В Fable 3 разработчики пообещали «полностью убрать опыт», но схитрили: теперь за убийства врагов, общение с NPC и выполнение квестов дают «печати гильдии». После выполнения важного сюжетного задания игрока выбрасывает на «Дорогу к власти» – визуальный аналог дерева развития, где расставлены запечатанные сундуки с апгрейдами заклинаний, перками и усилениями оружия. Именно с помощью «печатей» их можно открывать, и эффект не заставит себя ждать: ваш любимый меч увеличится в размерах, ружье обзаведется оптическим прицелом, а магическая перчатка, к примеру, научится сразу двум типам магии одновременно. У некоторых видов оружия, кстати, есть эксклюзивные условия прокачки: например, убить 100 женщин, влюбленных в главного героя (ближе к концу игры – вполне реалистичная история) или уничтожить 50 скелетов в ночное время суток.

В свободное от убийств нежити и бандитов время, можно заняться исследованием мира – в этом нам будет помогать верный пес, который постоянно бегает рядом, показывает, где спрятаны сокровища, валит врагов и многое другое. Собачку можно учить новым трюкам (которые здорово помогают в, гм, любовных отношениях с NPC), и тогда она будет находить более ценные вещи. В навигации по миру Fable 3 помогает специальный светящийся путь – он выступает в виде мини-карты и указывает дорогу к ближайшему сюжетному квесту или его цели. Эту подсказку, конечно, можно отключить в настройках, но ничего удобнее, кажется, в RPG еще не было. Причем игра постоянно стимулирует нас сворачивать с проторенного пути и заниматься исследованием локаций – но те часто оказываются слишком небольшими и вряд ли смогут предложить что-то, кроме пары сокровищ да стаи бандитов.

Убежище служит заменой игровому меню и окнам интерфейса.

В самом начале игра предложит выбрать пол главного героя – и это повлияет на все игровые диалоги.

Герой целится заклинаниями автоматически – на ближайшего врага.

РАНО ИЛИ ПОЗДНО, НО РЕВОЛЮЦИЯ В ИГРЕ ВСЕ-ТАКИ СВЕРШИТСЯ – И НАСТАНЕТ ВРЕМЯ ВЫПОЛНЯТЬ ДАННЫЕ СОЮЗНИКАМ ОБЕЩАНИЯ.

РЕВОЛЮЦИЯ?

Рано или поздно, но революция в игре все-таки свершится – и настанет время выполнять данные союзникам обещания. Вторая часть игры коренным образом отличается от первой – игрок поселяется в королевском замке, носит корону и занимается вопросами государственной важности. И у игры обнаруживается второе дно (которое на самом деле – первое по важности). Не будем раскрывать каких-либо сюжетных подробностей, скажем просто: выполнение обещаний станет самой сложной задачей в игре, когда над принятием каждого решения (то есть, над банальным нажатием и удержанием кнопки) придется думать не одну минуту. Именно в конце Fable 3 раскрывается в полной мере – и становится понятно, почему в игре так мало побочных квестов, локаций и персонажей (один из главных моментов, мешающий нам признаться в безоговорочной любви к Fable 3, – малая продолжительность, что-то около 8 часов). Игра взаимодействует с пользователем на каком-то принципиально новом уровне, ставит моральные проблемы, которые невозможно разрешить. Приходится выворачивать себя на изнанку, нажимая на одну-единственную кнопку, – таких ярких ощущений в этом году вы точно не получите ни в одной другой игре. ■

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

Переводом игры на русский язык занималась непосредственно компания Microsoft, а значит, локализация выполнена на высочайшем уровне: переведен только текст, но все имена и понятия остались нетронутыми со времен первой части, а литературный английский язык отлично адаптирован. Отдельное спасибо локализаторам за то, что оставили оригинальную озвучку: голоса Стивена Фрая и Бена Кингсли при всем желании не получится заменить российскими аналогами.

ПОХОЖЕ НА: Diablo, Diablo 2, Titan Quest
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2-4 игроков

Автор: Алексей Ларичкин

DUNGEON SIEGE III

ПЕРЕРАБОТАННЫЙ ДО НЕУЗНАВАЕМОСТИ DIABLO-КЛОН

Dungeon Siege III – это, прежде всего, неслабая интрига. Серия в свое время вывела в люди талантливого геймдизайнера Криса Тэйлора. Да, он сделал себе имя на Total Annihilation, но именно Dungeon Siege стала первой и, что самое главное, удачной игрой его компании. В последнее время Крис захандрил, выпустив не доведенную до ума Demigod и совсем ужасную Space Siege. Потому решение издателя привлечь студию Obsidian Entertainment к созданию третьей части и задействовать Тэйлора лишь в качестве консультанта выглядело вполне логичным. Смогли ли ветераны игроиндустрии, поработавшие над многими ролевыми продолжениями, вдохнуть жизнь в известную, но подзабытую публикой за пять лет серию?

- **ЖАНР:** Action / Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **РАЗРАБОТЧИК:** Obsidian Entertainment
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce GTS 240
- **ИНТЕРНЕТ:** dungeonsiege.com

ЖАННА Д'АРК НАОБОРОТ

Действие Dungeon Siege III разворачивается в королевстве Эб, упоминавшемся еще в предыдущих частях игры. Его основал Десятый Легион и на протяжении четырехсот лет поддерживал там порядок. Но после смерти старого короля народ озлобился на своих защитников, подстрекаемый Джейн Кассиндер. Воины и маги Легиона сошлись в битве с Джейн и ее войском и потерпели сокрушительное поражение. Неизвестно, какие силы призвала злобная Жанна Д'Арк себе на помощь, но выжила только она, а лес, где и произошла сеча, стал гиблым местом. С тех пор минуло тридцать лет. Джейн успешно кошмарит восточную часть королевства и замахивается на западную, которую с трудом обороняет королевская рать. Последние легионеры и их немногочисленные воспитанники собираются в секретном месте, чтобы объединить усилия против «воина в юбке». Но Кассиндер благодаря лазутчикам узнает об этом и устраивает засаду. В той бойне выжили немногие. Повезло лишь главному герою, его учителю и нескольким молодым легионерам. Им и предстоит совершить невозможное – возродить легион, отомстить Джейн и восстановить порядок в королевстве. Завязка, равно как и сам сценарий, не выделяется оригинальностью и порой пестрит всевозможными штампами и клише. Но уже сам факт, что идеологический последователь Diablo основывается на стройном сюжете, несказанно радует. Следить за развитием событий в Dungeon Siege III действительно интересно, а побочные квесты умело переплетены с основными. Сценаристы не схалтурили, за что им честь и хвала, но в ролевом экшне динамичный, захватывающий игровой процесс гораздо важнее, нежели занимательная история.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ЧЕТВЕРКА

Выбор персонажей, надо признать, интригует. Лукас Монтбаррон – сын быв-

Боссы перед генеральным сражением не забывают покрасоваться и сказать несколько обидных слов.

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Не надо хорошо разбираться в играх, чтобы понять с первых же секунд – Dungeon Siege III изначально создавалась для консолей, а на PC игру портировали спустя рукава. Достаточно лишь сказать, что поворот камеры осуществляется двумя кнопками клавиатуры, а функция «приближения-удаления» настолько ограниченна, что и пользоваться-то ею бесполезно. Переназначить клавиши нельзя, равно как и посмотреть, за что они отвечают – запоминайте, что скажут на этапе обучения. Для комфортной игры лучше всего использовать геймпад для Xbox 360. Да и то придется поскрипеть мозгами, чтобы разобраться в управлении.

Нынче в любой фэнтезийной игре должен быть робот. Смиритесь с этим.

ТОТАЛЬНЫЙ АННИГИЛЯТОР

Рассказ о Dungeon Siege III был бы неполон без описания творческого пути создателя серии Криса Тэйлора (Chris Taylor). Мало кто знает, что свою первую индустриальную награду известный геймдизайнер и руководитель проектов отхватил в далеком 1989 году. Его творение Hardball II стало победителем в номинации лучшая спортивная игра года по версии Software Publishers Association. Но всеобщего, массового признания – критиков и игроков – гуру добился в 1997 году, когда вышла Total Annihilation. Тогда ее многие называли стратегией нового поколения или первой по-настоящему трехмерной RTS. В мае 98-го Крис основал студию Gas Powered Games и выпустил две части Dungeon Siege с дополнениями. Не забыл он и о Total Annihilation: Supreme Commander, и последующий сиквел развил идеи суперхита минувших лет. Есть мнение, что Крис еще не сказал своего «последнего слова»: возможно, следующая стратегия мэтра Chris Taylor's Kings and Castles совершит новую революцию в жанре.

ВНЕ ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВАШЕГО ВЫБОРА ВСЕ ПЕРСОНАЖИ РАНО ИЛИ ПОЗДНО ОКАЖУТСЯ В ОДНОЙ УПРЯЖКЕ.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

Приличный для игр подобного жанра сюжет; неплохие диалоги; яркие, непохожие друг на друга герои; добротная ролевая система.

Средненькая графика; запутанный, неинтуитивный интерфейс; крайне неудобное управление; «коридорные» игровые зоны; отсутствие переключения между персонажами.

ПЕРЕРОЖДЕНИЕ СЕРИИ СОСТОЯЛОСЬ – КТО-ТО ПРИДЕТ В ВОСТОРГ, А КТО-ТО НЕ НА ШУТКУ РАССТРОИТСЯ.

7.0
хорошо

шего великого магистра Легиона, мастер ближнего боя. Он умеет сдерживать сильных одиночных врагов, оглушая и блокируя их с помощью щита и одноручного меча, либо лихо выкашивать толпы неприятелей двуручником. Анджали – одна из немногих выживших архонов. Здорово управляется с копьем или посохом и иногда превращается в огненного духа, сея хаос и разрушение. Седовласый Рейнхарт Мэнкс – потомственный маг-легионер. С дальнего расстояния извит недругов мощной энтропийной магией. Вблизи же предпочитает пользоваться древней перчаткой и конденсатором, накапливающими электричество. Страстная красотка Катарина – незаконнорожденная дочь бывшего магистра легиона и ведьмы-лесканци. Предпочитает снимать противников с дальнего расстояния из винтовки (хотя мир и фэнтезийный, в нем, согласно последним веяниям моды, нашлось место и огнестрельному оружию, и технологиям). Вблизи же использует колдовские заклинания и пару дробовиков. Впрочем, вне зависимости от вашего выбора, все персонажи рано или поздно окажутся в одной упряжке. У каждого персонажа два, скажем так, средства уничтожения противников – для ближнего и дальнего боя. Лишь Монтбаррон предпочитает исключительно рукопашную, каким бы оружием ни пользовался. Противники – будь то приспешники Джейн Кассиндер, болотный народ или всяческая живность – тоже специализируются либо на мордобое, либо на атаках с расстояния. Первые с ревом и визгом бросаются на главно-

Поначалу приходится прорываться сквозь толпы врагов в одиночку. Но спутники присоединятся совсем скоро.

Надо признать, большинство персонажей в игре весьма колоритны – благодаря стараниям художников.

В боях камера по умолчанию «висит» на комфортной высоте, но все-таки хотелось бы иметь больше возможностей управлять ею. Хотя бы чтобы сделать зрелищный скриншот.

В перерывах между схватками с могучими злодеями время от времени встречаются мини-боссы. Расправиться с такими можно за минуту-другую.

го героя или его спутника, который присоединяется буквально через пару часов после начала, вторые с безопасной дистанции пуляются магией, стрелами, кислотой и далее по списку. Этих самых стрелков и следует доставать в первую очередь – защита у них дрянная, а вот урон они наносят солидный. Другое дело – вездесущие боссы, которые встречаются на крутых сюжетных поворотах. Каждый из них требует особой тактики развития и предельной концентрации. Как видно, обошлось без сюрпризов. Авторы взяли на вооружение проверенную схему и правильно сделали – зачем чинить то, что не сломано?

ЖГИ, ЛЕЧИ!

Неожиданности начинают валиться на голову, когда пытаешься разобраться в нюансах. Вот, скажем, ролевая система, претерпевшая серьезные изменения по сравнению с предыдущими частями серии. Никакой самодеятельности персонажей в любом направлении. Каждая способность уникальна и «привязана» к первому или второму оружию (или магии) героя. Есть еще и третий – защитный – режим. Ему также соответствуют три способности. Среди них есть и умение исцеления. Крайне важно не упустить его из поля зрения, поскольку выпадающих из врагов зеленых сфер, восстанавливающих здоровье, катастрофически не хватает. Любую способность можно улучшить, выбрав один из двух соответствующих ей навыков. В дополнение к этому можно развивать таланты, повышающие характеристики персонажей или дарующие им какие-то пассивные умения вроде восстановления магической энергии при нанесении критического удара.

Из-за этих и некоторых других трансформаций игра здорово преобразилась. Исчезла линейка для быстрого использования боевых приемов и заклинаний: в любой момент времени можно задействовать всего три умения, нажав на соответствующие цифры. Ориентация на консольные версии привела к тому, что

КОГДА МНЕ ПРЕДЛОЖИЛИ СОТРУДНИЧАТЬ С OBSIDIAN, Я ВОСКЛИКНУЛ: «ПРЕВОСХОДНО! БОЛЬШЕ НИКОГО НЕ ИЩИТЕ. ВЫ НАШЛИ ЛУЧШУЮ СТУДИЮ ДЛЯ ЭТОЙ РАБОТЫ».

КРИС ТЭЙЛОР, ОСНОВАТЕЛЬ GAS POWERED GAMES

Катарина просится в команду. Ну как такой отказать?

классическое для PC управление – с помощью мышки и клавиатуры – стало неудобоваримым. Играть без геймпада очень неудобно. Серьезно сократился состав команды – сражаться бок о бок с главным героем теперь может только один персонаж, остальные остаются в запасе. А самое главное: мы потеряли контроль над напарником. Причем полностью – нельзя даже указать линию поведения. Отдадим должное искусственному интеллекту – он не допускает откровенных глупостей и даже почти всегда успешно оживляет героя, если тот падет смертью храбрых под ударами босса или многочисленных противников. Но до идеального взаимодействия далеко. Например, Анджали умеет окружать себя аурой жертвоприношения, которая наносит огненный урон врагам и восстанавливает здоровье союзнику. Крайне полезная и эффективная способность. На ум мгновенно приходит изящное решение: развить по полной программе это заклинание и наслаждаться победами. Казалось бы, при таком раскладе архону ничего другого не остается: знай себе жги-лечи, да кидайся огненными зарядами в наседающих врагов. Так нет же – боевая подруга быстро устает от такого однообразного занятия и начинает размахивать посохом, словно шаолиньский монах. Правда, положение спасает многопользовательский режим, в котором на борьбу с Джейн Кассиндер могут отправиться в составе одной команды до четырех человек.

Нельзя сказать, что статистика исчерпывающая, но она дает неплохое представление о боевой подготовке соратника. В этом же меню можно выбрать другого напарника.

ПЕЧАЛЬНЫЙ ИТОГ

Однако все вышеописанные недостатки – лишь цветочки. Самый серьезный изъян – однообразие и всеобщая скука. Сражения с ордами туповатых противников и забеги по «кишкам», из которых сплетен этот мир, разбавляются лишь схватками с боссами, сюжетными перипетиями и неплохими диалогами в стиле разговоров в Mass Effect. Согласитесь, этого маловато, чтобы поддержать интерес на должном уровне: все-таки перед нами ролевой экшн, а не коридорный шутер. Авторы не придумали ничего нового для жанра и при этом удивительным образом проигнорировали наработки предшественников. Помните, чем, например, цеплял Diablo? Правильно: азарт барахольщика цепями приковывал к игре. В Dungeon Siege III предметы выпадают с завидной регулярностью, но счастья-то нет! Ни тебе сбора сетов, ни инкрустирования драгоценными камнями, ни наложения рун.

Dungeon Siege III очень похож на другой проект Obsidian Entertainment – Alpha Protocol. Примерно тот же качественный уровень, те же просчеты. Это не революционный прорыв и не провал. Впрочем, на безрыбье и рак – щука. Когда Darkspore уже пройдена, а Diablo 3 по-прежнему далека – Dungeon Siege III способна занять на несколько вечеров любителей ролевых экшнов. ■

НИ ТЕБЕ СБОРА СЕТОВ, НИ ИНКРУСТИРОВАНИЯ ДРАГОЦЕННЫМИ КАМНЯМИ, НИ НАЛОЖЕНИЯ РУН.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Obsidian Entertainment была образована в 2003 году выходцами из почившей в бозе Black Isle Studios, в стенах которой родились легендарные Fallout, Planescape: Torment, Icewind Dale. Сразу пять прославленных разработчиков стали отцами студии: Фергус Уркхарт, Крис Паркер, Даррен Монахан, Крис Авеллон и Крис Джонс. С творческим дебютом компании помогла Bioware, для проектов которой Obsidian выпустила продолжения – сиквелы Star Wars: Knights of the Old Republic и Neverwinter Nights. Потом настал черед собственной, но средненькой разработки Alpha Protocol. А затем на свет появился великолепный Fallout: New Vegas. Пока что развитие студии подобно синусоиде – то вверх, то вниз. Кстати, сейчас студия работает над ролевой игрой по лицензии Wheel of Time.

Скелет-победитель, похоже, скоро проиграет.

ПОХОЖЕ НА: Dirt 2, Race Driver: Grid
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-8 игроков.

Автор:
Дмитрий Веселов

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **РАЗРАБОТЧИК:** Codemasters
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня AMD Radeon HD 3870 или NVIDIA GeForce 8800GT
- **ИНТЕРНЕТ:** http://www.dirt3game.com/

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

DIRT 3

ГРЯЗЬ-КНЯЗЬ

Как хороший автомобиль, каждую хорошую гоночную игру отличает внимание к деталям. Это главный критерий, рубеж, отделяющий сотни обычных, проходных игр, от десятка легендарных. По одну сторону – Split/Second и Blur, по другую – Need for Speed: Shift и Forza Motorsport.

Для одних скромные тиражи и быстрое забвение, для других – 10-миллионные продажи и преданность игроков. Манящая линия для многих студий. Но чтобы перешагнуть этот рубеж, нужно потратить очень много времени и сил. Каждая мелочь имеет значение: важны трассы, машины, управление, презентация. Даже музыка в меню играет весомую роль. Только отполированный, продуманный до последней строчки проект сможет зацепить автомобильных фетишистов. Сложно было поверить в то, что у Dirt 3 будет шанс. Во-первых, после предыдущей игры лидер команды разработчиков, продюсер Гэвин Раеберн, решил завязать с Codemasters и уволился «ради личных проектов». А во-вторых, казалось, Dirt 2 уже довела серию до ее потолка. Предыдущая игра развлекала фестивалем режимов, гонками в разных точках планеты, красивой картинкой (на ПК впервые в истории поддерживался режим DirectX 11) и парадом звезд. Сложно было представить, что в эту смесь можно добавить что-то еще. Тем не менее, попытались.

НОВЫЙ КУРС

Dirt 3 радикально сменила стиль и тон. Если предыдущая часть сразу бросала вас в лагерь гоночной команды: болтали люди, шумели машины, взгляд вашего пилота летал по этому трехмерному меню от опции к опции, то в новой игре все это сменило абстрактное поле, немножко напоминающее глюк в «Матрице». Зона с россыпью правильных треугольников, красивая, как картины Кандинского, куда вклеили равнозначно прекрасные машины. Казалось бы, мелочь, но решение работает быстрее и, в общем, гораздо удобнее «летающей камеры» из Dirt 2.

Отсюда можно уйти в кампанию, мультиплеер или возиться в гараже. Большая часть Dirt 3 выстроена на знакомых режимах – ралли, круговых гонках, заездах на багги и грузовиках. Вернулся скоростной Trailblazer, где игроки носятся по грунтовкам на очень быстрых, хорошо управляемых машинах.

По сути, все это очень похоже на преды-

DIRT 3 – ЭТО НЕ ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ КОПИЯ РАЛЛИ. ЭТО, СКОРЕЕ, ТЕМАТИЧЕСКИЙ ДИСНЕЙЛЕНД.

Площадка для Gymkhana. Дается минута на чудеса.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★ 10
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0

Буквально, все, что есть в игре, начиная с меню и заканчивая саундтреком.

Управление иногда кажется слишком простым.

ДАЖЕ ЕСЛИ ВЫ ВСЕГДА ИГНОРИРОВАЛИ ИГРЫ DIRT, ВАМ СТОИТ ПОПРОБОВАТЬ ЭТУ.

9.0
великолепно

Одна из миссий на этой «Парковке» – проскользнуть под экскаваторным ковшом.

Гонщик Кен Блок стал новой звездой игры, машина раскрашена в цвета его команды.

дущую часть, однако ездить в Dirt 3 интереснее. Codemasters изменила игру, добавив десятки маленьких деталей. Трассы стали более неровными, меню – лучше. Машин больше. Особенно похорошели круговые гонки. Раллийные болиды в Dirt 3 ездят по асфальтовым и грунтовым трекам, вжимаются в тесные повороты – управление при этом идеальное, ощущение скорости зашкаливает. В такие минуты игра начинает казаться рекламой Grid 2.

ПЕСОЧНИЦА

Но два потраченных года студия не только пилила Dirt 2 напильником. Сюда также приварили пару дополнительных запчастей. Самым весомым нововведением стал режим Gymkhana, в котором нет трасс – только большие площадки. На их территориях стоят ворота, трамплины, бетонные «бублики». Первые для дрифта, вторые для прыжков, третьи для эффективных кругов и разворотов – за все это даются очки и места на подиуме. Gymkhana несколько сложно освоить. Она требует точного понимания своей машины, но это тот случай, когда усилий не жалко. Заезды полны адреналина и выглядят как демонстрация чистого мастерства.

Еще одна интересная идея называется «Parking Lot», режим без соревнований, где можно кататься в свое удовольствие. Игра загружает широкую парковку, опять же с трамплинами и воротами, и выдает несколько десятков миссий. «Найди все спрятанные пакеты», «Проведи четыре секунды в воздухе», «Проскользи под этим грузовиком». В этом режиме Dirt 3 немного даже напоминает проект серии Tony Hawk's.

ГОНОЧНЫЕ СВЕТОФИЛЬТРЫ

А еще Dirt 3 удивительно красива. Трассы диких территорий впечатляют, как длинные картинные галереи. За десять минут можно увидеть мрачный сырой лес Финляндии, сугробы Норвегии, красный песок пустошей Кении. Движок EGO был хорош еще в предыдущей игре, но тут работает его новая версия, и она, без сомнений, прекрасна.

Единственная злобная штука, которую можно написать про Dirt 3, пожалуй, укладывается в предвзятое «Это не симулятор». Управление, даже на максимальной сложности, иногда кажется слишком простым. Раллийные машины одинаково хорошо ездят по грунту дороги и по обочине. Попсовый шаг – Codemasters потакает новичкам и массам. Кстати, для них же подбирали длину большинства заездов, они очень короткие. Чаще всего от старта до финиша машину можно довести за полторы-две минуты.

Но было бы ошибкой оценивать Dirt 3 как электрическую копию ралли. Это, скорее, тематический Диснейленд. Игра бросает по миру, развлекает ночными гонками и турнирами в снегу, в какой-то момент появляется Кен Блок, который начинает рассказывать, как правильно ездить в Gymkhana.

Да, что-то похожее мы видели раньше. Но Dirt 3 отличает удивительное внимание к мелочам. Даже банальный гараж обставлен, как подиум: машины вылетают в кадр, голос ведущего читает абзац-два истории каждой за кадром. Даже музыка подобрана со вкусом. Видно, что каждая деталь игры была тщательно продумана, и из-за этого Dirt 3 легко записать в пантеон лучших гоночных игр планеты. ■

Картинка – не фотореалистичная. Гораздо красивее.

codemasters™

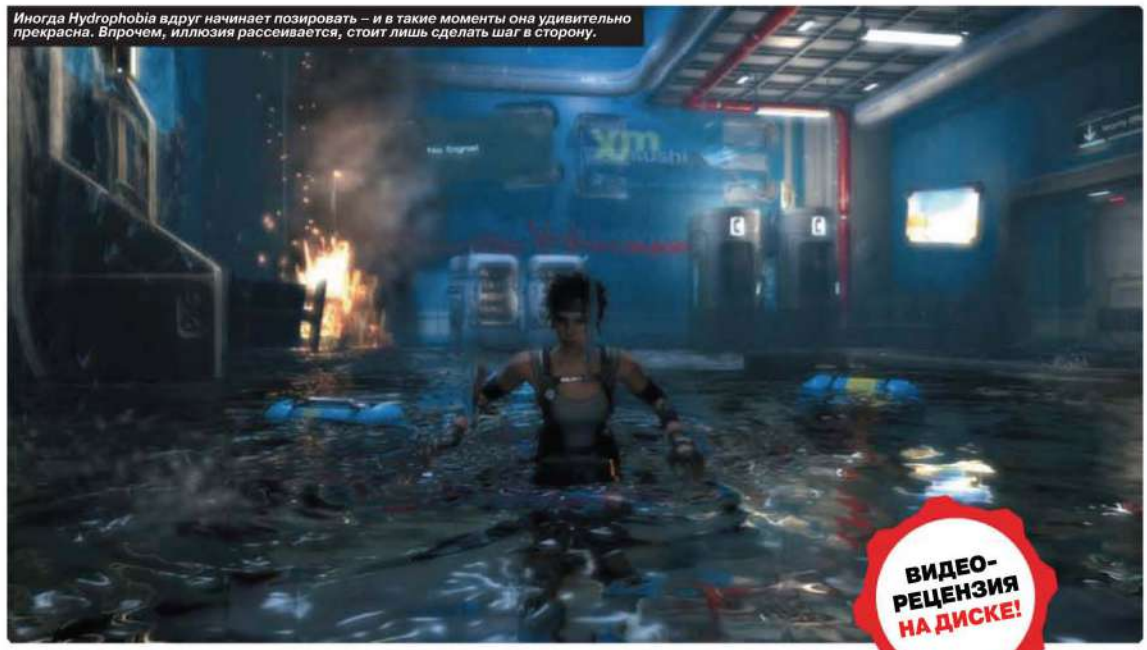
О РАЗРАБОТЧИКЕ

Codemasters Southam – студия издателя Codemasters, делает отличные гоночные игры и не очень хорошие шутеры, вроде Operation Flashpoint: Red River. Сейчас студия занимается Race Driver: Grid 2 и готовит «сезонную» F1 2011.

ПОХОЖЕ НА: Dead Space, Cold War
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Сергей Думаков

ЖАНР: Third-Person Action, Survival Horror
ИЗДАТЕЛЬ: Dark Energy Digital
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК: Dark Energy Digital
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 8600 или аналогичная Radeon
ИНТЕРНЕТ: www.hydrophobia-game.com



Иногда Hydrophobia вдруг начинает позировать – и в такие моменты она удивительно прекрасна. Впрочем, иллюзия рассеивается, стоит лишь сделать шаг в сторону.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

HYDROPHOBIA: PROPHECY

ПЕРЕИЗДАНИЕ ТРЕХ ЭПИЗОДОВ КОНСОЛЬНОГО АКВАТРИЛЛЕРА ПОД ОДНОЙ PC-ОБЛОЖКОЙ

Как это, оказывается, просто – отвыкнуть от плохих игр. Последние годы, как бы критично мы к ним ни относились, оказались необычайно богаты на игровые шедевры, хиты и просто качественные релизы. Времена, когда приходилось мириться с гориллами-снайперами, старушками-террористками (Xenus) или просто лажей (LADA Racing Club), казалось бы, давным-давно прошли. Однако появляется вот такая Hydrophobia – и ты словно бы вновь в цветастых двухтысячных, когда каждый второй программист был уверен, что уж он-то точно знает, как сделать идеальный Fallout с блек-джеком и прочими радостями.

Hydrophobia встречает игрока спартанским убранством – с интерьерами тут вообще туго.

Я ВИДЕЛ СЕКРЕТНЫЕ КАРТЫ

Важный нюанс, на который должен обратить внимание потенциальный покупатель Hydrophobia: слово «страх» в названии игры зашифровано не просто так, страх – ее основная концепция и второе имя. Правда, не тот страх, которым занимается наш коллега Эдди Коркоран, не страх как новое искусство, а самый обычный ужас – при столкновении с которым хочется зажмуриться и бежать, бежать. Почти все, что есть в игре, выполнено именно что ужасно, будь то анимация персонажей, их озвучание, логика локаций, сюжетная линия или техническое исполнение (кроме одного момента, о котором мы поговорим чуть ниже). Hydrophobia может надолго уйти в себя прямо во время особо драматичной сцены (чтобы через пару минут, как больной Альцгеймером, вернуться к активной жизни), или вдруг ни с того ни с сего задрать чувствительность мыши до каких-то космических значений, или просто зависнуть между миссиями – если учесть, что перед нами в общей сложности третья ревизия одной и той же игры, если принять в расчет, что игру перерабатывают во второй раз, количество подобных неприятных сюрпризов просто поражает.

Я ЗНАЮ, КУДА МЫ ПЛЫВЕМ

Главная героиня игры, Кейт Уилсон (между прочим, инженер-программист), становится свидетелем террористической атаки. Так как действие Hydrophobia происходит в недалеком антиутопическом будущем, то и атака своеобразная: террористы нападают на гигантский корабль

Все самое интересное в игре происходит помимо твоей воли. Этот контейнер, например, вызывает куда больше симпатии, чем любой сюжетный персонаж.

Как (по другому, правда, поводу) замечали наши коллеги, если появление на экране огромного робота с лазерами не вызывает энтузиазма – это приговор.

ВОЛНЫ СМЫВАЮТ ОГРОМНЫЕ КОНТЕЙНЕРЫ, ВЫЛАМЫВАЮТ ПЕРЕБОРКИ И КОРОТЯТ ЭЛЕКТРОНИКУ – ИНЫМИ СЛОВАМИ, В HYDROPHOBIA ОЧЕНЬ, ОЧЕНЬ КРУТАЯ ВОДА.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★ 3.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★ 4.0

Феноменальная физика жидкостей, интерактивное окружение, необычный сюжет.

Чудовищно нестабильная игра с неудобным управлением и бессвязным нарративом.

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ, К СОЖАЛЕНИЮ, НЕ ДАЛА РЕЗУЛЬТАТОВ: HYDROPHOBIA ПО-ПРЕЖНЕМУ ОСТАЕТСЯ НЕУЮТНОЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ ДЕМОНСТРАЦИЕЙ.

5.0

посредственно

«Королева мира», который в перенаселенном мире выполняет функцию оазиса для правящей технократической элиты. Кейт спасает свою жизнь, пробираясь через внутренности корабля, попутно распутывая клубок непростых мотиваций атакующих, в то время как сама «Королева» медленно идет ко дну и ее отсеки постепенно заполняются океанской водой. Самое забавное в том, что все это проще всего узнать из интервью разработчиков: сама игра и не думает ничего объяснять. С самых первых кадров она обрушивает на игрока лавину самой разнообразной информации, швыряет ему под ноги папки с документами и всевозможные памятные предметы, даже награждает его виртуальными медалями за неочевидные поступки… но с чего вдруг надо куда-то бежать, где мы находимся, что вообще происходит вокруг и «кто все эти люди» – абсолютно непонятно, сюжет здесь принято подавать задним числом. Кейт каким-то совершенно дурным голосом общается с напарником, тот не менее своеобразно истерит и направляет ее то в одну ловушку, то в другую. Задания, кажется, сочиняются искусственным интеллектом прямо на ходу. Кейт, например, как в старых добрых аркадах, практически моментально гибнет от соприкосновения с огнем, так что даже пара метров охваченной пламенем дороги заставляют ее отправиться в очевидно гораздо более безопасный обходной путь по висящим над бездонной пропастью трубам. Все происходящее невероятно тяжело, оно гнется под собственным весом и, хотя умудряется как-то работать, того и гляди рухнет и погребет под собой и Кейт, и «Королеву мира», и честолюбивые амбиции разработчиков из Dark Energy Digital.

КАПИТАН, Я ПРИШЕЛ ПОПРОЩАТЬСЯ

Есть, впрочем, в Hydrophobia одна отличительная особенность – то, ради чего все и затевалось: вода. Она здесь невероятна, совершенно точно ничего подобного до этого в компьютерных играх мы не встречали: когда Кейт открывает очередную дверь и ее буквально смывает огромной волной – игра не знает себе равных. Физика воды здесь уникальна, ты каким-то странным образом чувствуешь ее вес, ее сопротивление, ее невероятную мощь; одна отдельно взятая локация с помощью воды за пару секунд превращается в другую, с совершенно иными правилами и осями координат. Волны здесь не только гасят ветер, но и смывают огромные контейнеры, выламывают переборки и коротят электронику – иными словами, в Hydrophobia очень, очень крутая вода. Однако чтобы насладиться всеми прелестями фирменного движка HydroEngine, который всякий раз по-новому просчитывает траекторию и последствия очередной волны, придется мириться с неуклюжестью инженера-программиста Уилсон и раздражающе частыми багами – всегда одними и теми же.

И это, конечно, обидно – потому что невооруженным глазом видно, как много труда было вложено в игру. Здесь неплохая, вполне современная картинка. Здесь проработанный, по-хорошему впечатляющий игровой мир. Здесь все в порядке с наполнением и дополнительными режимами игры (один из самых классных, режим испытаний, открывается, к сожалению, только после окончания сюжетной кампании – а значит, доберутся до него немногие). Но – Hydrophobia на всем своем протяжении так и остается технологической демкой, которой все вышеперечисленное только мешает. Ей не нужны ни герои, ни история, ни дополнительные режимы: есть вода – и есть все остальное. Водой можно восхищаться, она того действительно заслуживает… все остальное, увы, притянуто за уши. Прости нас, Кейт, но этот корабль рожден лишь для того, чтобы утонуть. ■

PC-ВЕРСИЯ

Игра выходит на PC через полгода после релиза на Xbox 360. Изначально отдельные эпизоды были объявлены консольным эксклюзивом, однако после анализа многочисленных рецензий и откликов игроков разработчики провели масштабное обновление игры – в результате чего все три эпизода стали доступны и пользователям PC. Особенностями версии для ПК являются высокие разрешения, возможности тонкой настройки и некоторое количество эксклюзивного контента.

ПОХОЖЕ НА: Section 8, Halo: Reach
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 4 игрока, многопользовательский на 32 игрока

Автор: Дмитрий Веселов

SECTION 8 PREJUDICE

КРОХОТНЫЙ ХИТ

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** TimeGate Studios
- **РАЗРАБОТЧИК:** TimeGate Studios
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7800 или ATI Radeon X1900
- **ИНТЕРНЕТ:** warisprejudice.com

Удивительная штука, на самом деле. В мире, где каждый издатель так или иначе пытается передрать Call of Duty, штампуя разнообразные Bad Company: Medal of Homefront, никто не копирует другую суперуспешную серию – Halo. А ведь, казалось бы, что может быть проще: нарисовать пехоту в броне, космические корабли, несколько далеких планет. Написать милитаристский сюжет и несколько пафосных оркестровок… Но желающих мало.

ПЛОХИЕ ХУДОЖНИКИ КОПИРУЮТ. ХОРОШИЕ – КРАДУТ

Да, в непаханое поле военных фантастических шутеров успели выбежать японцы из Platinum Games, однако их аркадный Vanquish (вышел только на консолях) оказался настолько оригинальным, что его тяжело сравнить с серией Bungie.

Если мы заглянем в архивы, то увидим, что из всех студий планеты в последние несколько лет Halo пробовала скопировать только одна маленькая TimeGate. Два года назад они первый раз набросились на «бегемота», выпустив пафосную Section 8. Там было несколько интересных идей, однако эта попытка вполне ожидаемо провалилась. Игра не собрала

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★ 10

+ Умный командный мультиплеер, дизайн, настроение фантастического милитаризма.

– Всего 4 карты, символический сингл, устаревшая графика.

ЛУЧШИЙ МУЛЬТИПЛЕЕРНЫЙ ШУТЕР О КОСМИЧЕСКИХ ПЕХОТИНЦАХ НА PC.

8.5

очень хорошо

Боты умные и меткие, но умирают, как люди.

Экстремальный ремонт наложением рук.

ИГРА РАЗВЛЕКАЕТ СТАЛЬНОЙ БРОНЕЙ И ХАРИЗМОЙ СОЛДАТ, РОЛИКАМИ, МИЛИТАРИЗМОМ, А ЕЩЕ ПЛАНЕТАРНЫМИ БОМБАРДИРОВКАМИ С КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ.

большой аудитории, и про нее быстро забыли. Передохнув и собравшись с силами, TimeGate подготовила вторую атаку. Студия потратила на это два года, и на первый взгляд возвращение кажется странным. Prejudice мало чем отличается от оригинальной игры – такой же движок, дизайн, уже устаревшая картинка, похожий геймплей. TimeGate не перегрузила проект, не начинала работу с нуля, а вместо этого потратила время на то, чтобы довести старый проект до совершенства. В Prejudice можно рассмотреть ремейк Section 8 без ошибок и багов, отполированный, как Ferrari на выставке. Вышло ли?

FPS КАК FIRST PERSON STRATEGY

Всего здесь четыре режима игры. Первый – одиночная кампания, о столкновении элитного отряда «Section 8» с бандой ренегатов «Arm of Orion». Он развлекает стальной броней и харизмой солдат, роликами, ура-милитаризмом, а еще планетарными бомбардировками с космических кораблей, но, по сути, является только оливкой в мартини. От начала до конца сингл Prejudice можно пробежать за вечер, и он работает, как бонус к онлайну игры. Прежде всего, это мультиплеерный шутер.

В сети работают три режима: Swarm, Assault и Conquest. Первый из них – кооперативный, квартет игроков должен отбить нападающую армию ботов.

Conquest – больше и популярнее. Он очень напоминает одноименный режим в Battlefield: две команды сражаются за господство на гигантской карте, где разбросано нескольких ключевых точек, каждую из которых стоит захватить и удержать. Третий, Assault, отличается от него только тем, что все точки с самого начала принадлежат одной из команд и их нельзя отбить обратно. В каждом раунде этого режима стороны не меняются местами – нападающие только атакуют, обороняющиеся, соответственно, защищаются.

Ритм перестрелок и баланс оружия Prejudice очень напоминают ритм и баланс Halo. В боях побеждают не те, кто выходят на врага с фланга или спины (у солдат очень крепкая броня, и противник успеет развернуться), а те, кто дольше всего удержит прыгающую фигурку в перекрестье прицела. Получается, что игру можно обозвать «Halo по правилам Battlefield»? Не совсем. Все немножко сложнее.

При ближайшем рассмотрении в обычных режимах найдется еще один уровень. Кроме борьбы за точки, игра время от времени будет подкидывать командам дополнительные миссии. Например, она может попросить вас провести транспорт по карте или украсть разведданные с базы врага. В такие моменты битва становится злее, а ее фокус смещается с ключевых точек куда-нибудь в центр. Победа в двух-трех таких миссиях может изменить течение матча.

Но главная особенность Prejudice в том, что над полем боя здесь всегда парят десантные корабли. Они сбрасывают подкрепления (обычный респаун оформлен как очень красивая сцена падения с большой высоты), а еще, по заказу солдат, специальную технику. Это работает немножко, как в Counter-Strike, и немножко, как в Homefront. Каждый из пехотинцев удачными действиями зарабатывает деньги, на которые можно запросить танк, реактивный мотоцикл или трехметровый экзоскелет. А еще приобрести пушки: с неба падают три типа турелей – с миниганами, с ракетницами и противовоздушные зенитки. Первые прикроют точку от пехоты, вторые – от техники, а зенитки будут сбивать падающих солдат буквально на подлете.

Пушки можно расставлять где угодно. Каждый солдат может построить тут собственную линию обороны и из-за этого Prejudice иногда даже напоминает стратегию от первого лица.

КРОХОБОРНИЧЕСТВО

Самое любопытное в игре – конечно, ее ценовая ниша. Шутер продают в электронных магазинах по 15 долларов за экземпляр, в четыре раза дешевле, чем стоил Halo: Reach или, например, оригинальный Section 8. Другого такого нет, удивительно щедрое предложение. К сожалению, это также означает, что игра, сама по себе, небольшая. В онлайне доступно всего четыре уровня (и их отрезки): одна планета с лавой, одна с холмами, одна – зимняя и один пустынный оазис. Но это можно простить. Мультиплеер Prejudice выверен, отполирован и довольно умен. Он выглядит и играется, как ночная фантазия любителя фантастических боевиков. Игроки мотаются по карте на джетпаках, чинят дырки в обороне, атакуют тяжелой техникой. Болтают между собой в микрофоны – тут удивительное чувство локтя, как в лучших командных боевиках. Да, игра небольшая, но она стоит каждого цента. За 15 долларов вам продадут один из лучших мультиплееров в этом году на PC. ■

TIMEGATE

О РАЗРАБОТЧИКЕ

TimeGate Studios – небольшая и независимая команда из Техаса. В первой половине 2000-х они занимались серией Kohan, потом делали аддоны для F.E.A.R. Section 8 для них – попытка запустить свою собственную серию шутеров.

Экзоскелеты могут набить другу другу форзац.

Парящий байк. Драки с ним напоминают корриду.

ПОХОЖЕ НА: Fallout: New Vegas
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Илья Черных

- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1C-Softclub
- **РАЗРАБОТЧИК:** Obsidian Entertainment
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** прежние
- **ИНТЕРНЕТ:** http://fallout.bethsoft.com/eng/games/fnv-dlc.php

FALLOUT: NEW VEGAS – HONEST HEARTS

САНАТОРИЙ ДЛЯ ГЕРОЕВ ПУСТОШИ, ГДЕ МОЖНО ПОДРАСТИ ЕЩЕ НА 5 УРОВНЕЙ

Второе дополнение к одной из лучших ролевых прошлого года снова ставит все с ног на голову: песочница превратилась в натуральную игровую площадку, где происходит трогательное и увлекательное сближение двух культур. Сюжет и антураж выписаны тщательно и с любовью, но, по мнению action-ориентированных игроков, мотивация размазана по горам и лесам эпизода слишком тонким слоем. В итоге деятельные герои теряются, убивают не тех людей, приключение превращается в пребанальнейший геноцид коренных жителей. А счастье, меж тем, притаилось рядом.

Если Dead Money в первую очередь привечала умных харизматиков, то Honest Hearts – рай земной для «хардкорщиков» и тех героев, кто больше всего отличился в дисциплине «выживание». Завязка – как обычно: радиоволна зовет на место встречи, группа граждан записывается в поход, и вот мы в заповедном уголке, где почти не осталось следов ядерной бомбардировки. Деревья буйно цветут, животные резвятся, местное население успешно вернулось к временам освоения Америки – совсем как в «Многоярусном мире» Ф.Х. Фармера. Ваш герой, при-

Джошуа Неистовый собственной персоной. Эти пистолеты он перекладывает постоянно, борется со стрессом.

HONEST HEARTS – РАЙ ЗЕМНОЙ ДЛЯ «ХАРДКОРЩИКОВ» И ТЕХ ГЕРОЕВ, КТО БОЛЬШЕ ВСЕГО ОТЛИЧИЛСЯ В ДИСЦИПЛИНЕ «ВЫЖИВАНИЕ».

Бурые медведи осатанели – стало быть, весна.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	6.0

Нетривиальный взгляд на то, каким может быть Fallout и возможность прокачать героя до 40-го уровня!

Игрокам, привыкшим к городским руинам, местная идиллия покажется скучной.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ТЕХ, КТО ЛЮБИТ ФИЛЬМЫ ПРО ИНДЕЙЦЕВ.

8.0

очень хорошо

бывший из мира взрослых проблем и лихорадочной борьбы за выживание, становится невольным участником местной и оттого не очень глобальной драмы миролюбивого племени, согнанного с насиженного места более агрессивными соседями. «Индейцы» одеваются в шкуры и кожу, поклоняются тотемам, верят в духов и Единого Отца и пользуются томагавками. Среди прочих проблем – осатаневшие медведи, полное отсутствие медикаментов и обширные запасы огнестрельного оружия 45-го калибра. Здесь, в этой волшебной стране, нашел приют легендарный Джошуа Грэм, экс-правая рука и лучший полководец Цезаря, проигравший битву за дамбу Гувера. Здесь же ждет своего исследователя грустная история смотрителя парка, потерявшего все в ядерной вспышке и ставшего богом для стремительно дичающих людей, неспособных самостоятельно наладить свою постапокалиптическую жизнь.

НАЛЕГКЕ

Вопрос с балансом авторы решили довольно остроумно: поскольку путь в заповедник проходит через скалы, много добра с собой взять не получится – тяжело. Правильнее отправляться в этот поход вообще налегке, потому что неплохой броней и оружием вы разживетесь прямо по прибытии, а Т-51, «гаусовка» и букет «перков», набранных в поисках заветной фишки, скроют от вас большую часть очарования Honest Hearts. То же с разговорами: блестяще сыгранные «индейцы» говорят образно и с узнаваемыми интонациями, но предложить интеллектуальную дуэль или увлекательные подробности биографии они почти не в состоянии, хотя опыт Dead Money показывает, что даже из 4 спутников можно сделать крайне занимательную историю. Зато с боями тут полный порядок: стимпаков почти нет; агрессоры организуют грамотные засады, навязывают ближний бой и не стесняются пользоваться отравленным оружием; медведи проживают группами и, кажется, с удовольствием нападают все вместе. А кругом, напомним, утесы-великаны, окружающие довольно мелкую горную речку, – не маневрируешь. Задания тоже решены в минималистичном стиле «принеси много разного»; местные моральные дилеммы проходят по категории light. Но вы знаете, оно и к лучшему.

TOO EASY

Недостатков у Honest Hearts, на наш взгляд, всего два: скоротечность райского отпуска и совсем не выразительный Джошуа Грэм. И если первый недостаток вытекает из достоинств, плюс компенсируется тем, что в этот рай, в отличие от казино Сьерра-Мадре, можно вернуться в любой момент, то второй заставляет задуматься о спешке, с которой готовилась игра. Рассказы о беспощадном полководце, который, не пикнув, взошел на костер – такой вот силы духа человек! – готовили к знакомству с монументальной фигурой. На деле нас встречает почти статист, жалкая тень великого героя, довольно незатейливо рассуждающий о добре со злом – в этом, безусловно, есть правда жизни, но у нас тут ролевая игра, то есть, немножечко театральная постановка, которой занимались не последние люди в RPG-строении. Есть еще один недостаток – устаревший движок, который не дает поверить в то, что кругом горы, трава и деревья. Но он перестает раздражать после первого же диалога: вот она, волшебная сила искусства.

Переговоры провалились...

Старые знакомые в новом антураже.

Флора и фауна заповедника радуют глаз и дают немало опыта.

Почти семейная идиллия. Девушка неплохо сражается в ближнем бою и предпочитает скрытные перемещения.

ТРУСЦОЙ ОТ СТРЕССА

Honest Hearts не предназначена для ударной пробежки с «голопушкой» наперевес. Позвольте вашему герою вдохнуть поглубже здешний воздух, почти не тронутый радиацией. Проникнитесь неторопливостью и спокойствием, которые здесь царят. Не спешите – этот заповедник предназначен для краткого, но яркого отдыха от дел и забот Пустоши. И вот тогда эта история не покажется вам короткой и невнятной. Если же вы предпочитаете безжалостно «выносить» все любое – ждите GOTY-издание: Honest Hearts гармонично вплетается в основной сюжет. ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

OBSIDIAN entertainment

Студия Obsidian Entertainment основана в 2003 году на руинах Black Isle Studios, подарившей миру ролевые хиты Fallout 2, Baldur's Gate, Icewind Dale и Planescape: Torment. С переменным успехом команда продолжает заниматься любимым делом; последнее достижение – Fallout: New Vegas, возвращающая серию на верный, канонический путь.

ПОХОЖЕ НА: LEGO Star Wars III: The Clone Wars, LEGO Indiana Jones: The Original Adventures
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на двоих

Автор: Артур Морозов

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** LEGO Pirates Of The Caribbean
- **ЖАНР:** Action/Platform/LEGO
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Disney Interactive Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** «Новый диск»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Traveller's Tales
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня NVIDIA 9600 GT или ATI Radeon HD 3850
- **ИНТЕРНЕТ:** www.nd.ru/catalog/products/legopirate-softhecaribbean/
- **ДАТА ВЫХОДА:** 13 мая 2011

LEGO ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ

ЕЩЕ ОДНА ЛЕГО-ИГРА

Волна «легоизаций» накрыла и голливудско-диснеевскую киноэпопею «Пираты Карибского моря» – вслед за Люком Скайуокером, Индианой Джонсом, Гарри Поттером и Бэтменом лего-воплощением обзавелся харизматичный капитан Джек Воробей.

Виртуальный пластиковый пират гримасничает совсем как настоящий, и даже походка у него фирменная, «джоннидепповская» – и это, по всей видимости, стоит считать главным достижением игры. В тесном привилегированном поджанре «легоизаций» (кажется, пора на полном серьезе заносить этот термин в графу «жанр») у Traveller's Tales конкуренции нет, а значит, отсутствуют стимулы к развитию. Поэтому шестой год подряд студия делает нехитрый платформер, в котором нужно много бегать, прыгать, решать простые головоломки и крушить глупых противников, собранных из конструктора.

Одно из главных преимуществ игр из серии LEGO – то, что они могут свободно обходить стороной слабые ме-

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Студия Traveller's Tales – настоящие ремесленники, кропотливо собирающие из кубиков игры серии LEGO. Lego Star Wars, Lego Indiana Jones, Lego Batman, Lego Harry Potter – названия выпущенных игр говорят сами за себя. В ближайшем будущем Traveller's Tales также планируют выпустить Lego Shrek, Lego The Chronicles of Narnia, Lego The Lord of the Rings и даже Lego Spongebob Squarepants.

Капитан Джек Воробей во всей красе.

Иногда встречаются неканоничные сцены, которых не было в фильмах.

Ломать – не строить!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

Простая в освоении, красивая, яркая игра, которая наверняка понравится детям.

Отсутствует онлайн-кооператив, некоторые головоломки неоправданно сложны; за шесть лет существования «лего-игр» произведения этого жанра успели немного наскучить.

ОТЛИЧНЫЙ ПОДАРОК ДЛЯ РЕБЕНКА – ОТ ШЕСТИ ДО ТРИДЦАТИ ЛЕТ.

7.5
хорошо

ШЕСТОЙ ГОД ПОДРЯД СТУДИЯ ДЕЛАЕТ НЕХИТРЫЙ ДЕТСКИЙ ПЛАТФОРМЕР, В КОТОРОМ НУЖНО МНОГО БЕГАТЬ, ПРЫГАТЬ, РЕШАТЬ ПРОСТЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ И КРУШИТЬ ГЛУПЫХ ПРОТИВНИКОВ, СОБРАННЫХ ИЗ КОНСТРУКТОРА.

Строить – не ломать!

Разделитель экрана работает отлично: при удалении персонажей друг от друга разделяется на два, при приближении – смыкается. Причем разделительная линия всякий раз проходит под разным, наиболее удобным в данной ситуации углом. Что необычно, можно играть вдвоем с одной клавиатуры.

ста произведений, их породивших. Четыре фильма спрессовать в одну игру. Скучных персонажей выкинуть за борт. От сюжета оставить рожки да ножки. Оставить дистиллированный, не замороченный нарративными потугами геймплей.

Одно из немногих отличий новой лего-игры от предыдущих – главных героев теперь не два, а целая толпа: в команде постоянно появляются новые персонажи, на которых можно в любой момент переключиться при помощи удобного кругового меню. Это действие не лишено смысла: например, у Джека Воробья есть компас, благодаря которому он отыскивает сокровища; один человечек высоко прыгает, другой стреляет из ружья, третий умеет обращаться с наковальней – каждый чем-нибудь да славен и может пригодиться в прохождении уровней. К некоторым из которых, кстати, придется возвращаться повторно: с появлением в команде нового персонажа с каким-нибудь полезным умением удается открыть доступ к ранее закрытым зонам. Для перфекционистов-собирателей и клептоманов – раздолье: на сбор всех разноцветных лего-бляшечек уйдут часы упорных поисков.

Помимо нескольких других непринципиальных нововведений (обитающих на уровнях животных можно кормить фруктами и овощами и таким образом заманивать к себе в команду; из пушек на палубах кораблей можно палить в режиме от первого лица) «LEGO Пираты Карибского моря» к тому же может похвастать лучшей в серии графикой: высокополигональные модели персонажей подкреплены профессиональной работой со светом и тенями и беспрецедентно красивым морем (визуально превзойдена даже недавняя LEGO Star Wars III). Ощутимо поумнели управляемые AI напарники, и теперь игра без живого партнера стала гораздо комфортнее, хоть и осталась по сути своей изначально неудачной идеей. Как обычно, стороннему человеку (не знакомому с оригинальным кино) в сюжете не будет понятно решительно ничего – потому что сюжет традиционно пунктирный, обыгрывающий сценки из фильмов, которые каждый фанат и так должен помнить наизусть (ко всему прочему, лего-человеки не знают человечьего языка и общаются нечленораздельным комичным мычаньем, что добавляет сумбура происходящему).

Как и раньше, игра работает на двух уровнях – для детей это веселая забава со знакомыми героями, собранными из знакомых кубиков, для взрослых – ироничная постмодернистская пародия, за которой необременительно и даже приятно провести время с сыном или дочерью. Проблема в том, что серия, целиком полагающаяся на одну маркетинговую находку, порядком затянулась и начинает утомлять не только взрослых, но, кажется, и их детей. С другой стороны, в какой еще игре можно смачно разрубить врага на куски и это будет выглядеть умилительно и совсем не жестоко? ■

Междууровневые загрузки сопровождаются забавными нарисованными от руки вставками.

ПОХОЖЕ НА: Psychonauts, Black & White
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Николай Третьяков

ЖАНР: Adventure, Sandbox
ИЗДАТЕЛЬ: bitComposer Games
РАЗРАБОТЧИК: Ice-Pick Lodge
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние
ИНТЕРНЕТ: www.ice-pick.com

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Sandbox-режим ограничен одним временем года по выбору игрока.

ЭВРИКА!

СОЗДАТЕЛИ «ТУРГОРА» ВДОХНОВИЛИСЬ PSYCHONAUTS

Смешанные эмоции – беда рецензента. Безудержно хвалить игру или огульно ее охаивать довольно легко – как, впрочем, поставить безликие семь баллов и уйти от ответственности. «Эврика!» же вызывает чувства, которые раскачивают сильно – не от скуки до интереса, как какая-нибудь попсовая MMORPG, а от восторга до злобы. Ух, ах, урррrx, сцццццц! Сейчас расшифруем.

Конструктор транспортных и (фан-генерирующих) средств занятен, но большинство задач выполняются механизмами с готовым дизайном.

YOU CAN'T ALWAYS GET WHAT YOU WANT

Некий психолог говорил, что в экипажах звездолетов будущего должно быть минимум по одному штатному шизоиду – чтобы устанавливали связи между неизвестными объектами и явлениями. Игры Ice-Pick Lodge делают благое дело: загодя выращивают «шизов» на благо человечества. В «Эврике» (она же Cargo! Quest for Gravity), как и в «Тургоре», мы снова попадаем в странный мир, правила которого сильно отличаются от законов реальности и ее филиалов.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	7.5

Абсолютно безумный и при этом внутренне согласованный мир, обаятельные персонажи, приятная музыка.

Местами неловкое управление, непрозрачность для игроков замыслов создателей игры, ограниченность забав.

ЕСТЬ ОЩУЩЕНИЕ – ЕСЛИ ИГРУ «ДОКРУТИТЬ», ПОЛУЧИТСЯ ШЕДЕВР.

7.5

хорошо

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Небольшая московская студия Ice-Pick Lodge с 2002 года делает игры, расширяющие сознание игроков и стимулирующие их к саморазвитию (иногда довольно жестко). Худрук Ice-Pick Lodge Николай Дыбовский – автор концепции «глубоких игр» (если игра транслирует содержательный эмоциональный опыт непосредственно (помимо объяснений и анализа) – она является искусством. «Мор. Утопия» (2005 г.) и «Тургор» (2008 г.) – игры, собравшие много хвалебной лимфы за свою «леворезьбовость»; обе – эксперименты в области строительства необычных и сложных миров, обе мрачны и тревожны. «Эврика!» – первая улыбка Ice-Pick; впрочем, на очереди «Холод»... И да, Ice-Pick Lodge – гордость отечественного геймдева, несмотря на наши нападки на «Эврику!».

КОГДА СТЯГИВАЕШЬ С ОРБИТЫ ТАУЭР, ОЖИДАЕШЬ ВСТРЕТИТЬ КОРОЛЕВУ С ЕЕ СОБАЧКАМИ И ГВАРДЕЙЦАМИ – НО ТЩЕТНО.

Механические полинезийские боги устроили потоп – потому что ошиблись и лишили Землю гравитации. Еще они создали расу голых толстячков-«бадди» на смену человечеству, потому что люди эгоистичны, а бадди производят «фан», который притягивает обратно все, что улетело. Небо заполонили странные объекты, некоторые из них совсем не наши, люди привозят бадди всякие железки на дирижаблях, и бадди их радостно встречают... Но мы не доверяем этим богам: один из них слишком похож на робо-Сатану из «Футурамы», а потом с неба упала зима, и мы рванули на двухстах километрах в час по кругу, потому что выхода нет и пингвины повсюду, а лицо героини стало напоминать череп, и тогда мы влезли в вулкан, чтобы заткнуть проклятые вувузелы...

ВЕСЬ ЭТОТ БРЕД

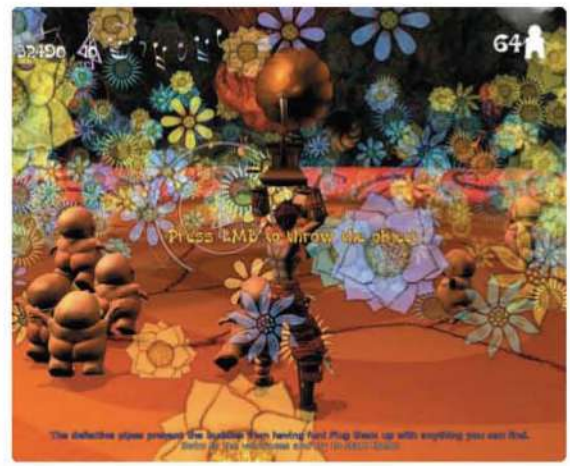
Как видите, «Эврика» доказывает ограниченность собственного нарратива, который при рассказе о сути игры неизбежно превращается в бред кокаинового торчка из любой книги Хантера Томпсона. Давайте рассуждать практически. По острову среди моря разгуливают пупсики. Их нужно пинать ногами. Спокойно, пупсики этому рады. Им радость – нам профит. Собираем нотки и скрипичные ключи, врубаем им музычку умц-цмц. Профит валит, пупсики лопаются от радости. Нет, все замечательно – они ре-ин-кар-ни-руют-ся. Из вулкана обратно вылетают радостные, светя голыми задницами, пацаны. Да, мы забыли: там из жерл еще всякий мусор выпадает, и мы его кидаем в слив, и вот от этого пупсики и разводятся. Ну и пупсиков там надо, в общем, катать по земле и морю, чтоб их перло реально, а для этого всякие корыта собирать, и они – ну, пупсы – цепочкой за спасательным кругом летят. Красиво, ровно, как журавли. Ну и бабло вкладывать не забываем, да. Подымаемся в стратосферу, там целый мегамолл, на всем ценники. Заплати – и тебе на голову прилетит эта башня английская, которую на жестянках с чаем рисуют, или стульчик реально крупный, который, фу, не наш. Но без мазы все это почти – пупсиков добавится, башня начнет диньдонкать так душевно, ну и все. Но если айсберг приватизировать, то сюрприз будет, реально.

MIXED EMOTIONS

Карты на стол, джентльмены, – у «Эврики» есть система (замечательных шизоидных правил), есть арт и музыка, есть какая-никакая, но физика – и да, к последней все-таки можно привыкнуть и проникнуться ей. Наверное, есть какое-то соотношение объема и толщины стенок, при котором так должно быть, да и вообще, мир странный, сойдет. Да, управление летающими, ездящими и морскими агрегатами не очень удобное, но не в нем суть. Все бы списал фан (не только же бадди его получать), но он есть не всегда. Игра только-только раскатывается, как геймплей спотыкается об управление (но это не фатально, как говорилось выше) или о непонимание игрока, что делать дальше (а вот это уже серьезнее).

В самом деле: к оркестру бадди с выкрикивающим отменные стихи-инструкции фронтменом героиню почти всегда выносит автоматически. Если что, найти оркестр легко (хотя радар или карта бы не помешали). Но вот отправлять игрока начинать весну и разжигать вулкан, а на месте – после траханья об лед на подводной лодке – объяснять, что для процесса нужно тринадцать бадди? Гм. Ладно, сходим поймаем их на спасательный круг. Это два рейса – в один заход мы наловим тринадцать бадди только при наличии увеличивающих вместимость подлодки ящиков, которые дурно влияют на ее управляемость. Дальше нас ждет игра Volcano Organ Hero. Смешно, но прошло слишком много времени с тех пор, как мы улыбались в последний раз – и мы смотрим на происходящее искоса и исподлобья. Вдобавок, управление нечеткое: вроде бы нажимаем 1, 2, 3 и пробел именно тогда, когда бадди проходят через светящиеся участки труб, но некоторые почему-то разлетаются в фарш – вне зависимости от наших усилий. Несмотря на угробленных нечеловечков, процесс успешно завершается; остаются осадок, встрепанность и конфуз.

Плывем на армированной льдине с крышей; валящиеся с неба снежные лавины сметают бадди в воду. Бросаемся за ними на заново собранном скутере со спасательным кругом, цепляем, буксируем, но они не хотят лезть на льдину. Или это не то, что нужно делать? Только что мы загружали сэйвы: на скутер не хватало денег, и бадди нужно было поставить музыку, а потом их смела лавина, и мы загрузили еще более старый сэйв (случай, кстати, для «Эврики» типичный). Надоело, извините. И да, зима, наступающая, когда из стратосферы падает айсберг и появляются злые пингвины, плющащие бадди огузками, – это великолепно. Нужно больше подобного, нужно больше фана. Ice-Pick Lodge, всплывающий по центру экрана призыв «Работай-работай, нужен фан» – это и к вам относится; совершенно ничто не мешает вам через год выпустить «Эврику! Голос фана». И еще. Не говорите, что вы не вдохновлялись «Психонавтами». Не поверим. ■



Буксируемые нами в вулкан бадди почти не испускают фан – потому что очень холодно и против правил.

Нарушавшие гармонию вувузелы заткнуты; увы, через несколько секунд Вудсток ухнет в лаву.

ПОХОЖЕ НА: «Тамплиеры: Крестовый поход» (Knights of the Temple), Rune
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2 игроков

Автор: Денис Кублицкий

THE FIRST TEMPLAR: В ПОИСКАХ СВЯТОГО ГРААЛЯ

КАК ТАМПЛИЕРЫ В ПОХОД ХОДИЛИ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** The First Templar
- **ЖАНР:** Action/Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Kalypso Media
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Haemimont Games
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 7600GT или Radeon X1600
- **ИНТЕРНЕТ:** home.thefirsttemplar-game.com

Если бы в компании Haemimont тринадцать лет клепали экшн-игры, а потом вдруг решили выпустить стратегию, в ней было бы пять юнитов, три постройки, двадцать с лишним типов ландшафтов и компьютерный противник, мирно копающий руду в своем углу карты. Но все вышло с точностью до наоборот – болгарскую RTS-студию зачем-то понесло делать слэшер про тамплиеров. Точнее, тамплиера.

Келиан д'Арестид – настоящий комсомолец: забыв об эмоциях, он самоотверженно кромсает врагов, стоящих на пути к Святому Граалю. В этом Келиану помогают брат-тамплиер Роланд и очаровательная (по меркам компьютерной графики прошлого века) Мари д'Ибелин. Причем исключительно по очереди: The First Templar рассчитана на кооперативное прохождение двумя игроками, а если вы играете в одиночку, место товарища займет искусственный интеллект. Не переживайте, что в этом случае геймплей усложнится: между героями можно переключаться по нажатию клавиши, а противники настолько бездарны, что редко представляют угрозу даже для одного персонажа.

Круговой удар – и враги разлетаются по разным углам. Лежащих на земле можно добить одним ударом.

ЗАКЛИКАЮ ДО СМЕРТИ

Непонятно, зачем разработчики вообще мучались над созданием комбо и специальных атак: даже боссы ничего не могут противопоставить связке «блок + обычный удар». Любая битва превращается в терзание левой кнопки мыши и беготню от противника к противнику. Наемники, сарацины, хашишины и солдаты короля, считай, сами бросаются на клинки героев, главное вовремя парировать и блокировать удары – благо, перед каждой серьезной атакой над головой врага появляется иконка в виде скрещенных топоров. По сути, не нужен даже мощный удар, ломающий противнику щит, – пока напарник отвлекает воинов на себя, можно пощекотать их со спины. Раздражают только лучники, моментально отпрыгивающие от меча Келиана на полтора метра назад, да пикинеры, иногда ковыряющие протеже сквозь какой-нибудь объект типа бочки или даже узкой стены. Пробежать бы мимо, да не выйдет: уровни практически линейны (в редких «ответвлениях» можно найти и выполнить бонусное задание), а очередные ворота или дверь открываются только после кровавых разборок. Но это громко сказано: для рейтинга «от 16 и старше» The First Templar выглядит слишком аккуратно. Особенно забавно выглядят моменты, когда Келиан или Роланд с силой замахиваются, собираясь перерубить какого-нибудь бандита в тряпках пополам... и меч проходит прямо сквозь тело врага. Зато за убийство дают экспу! Также герои получают опыт за выполнение заданий и обнаружение тайников –

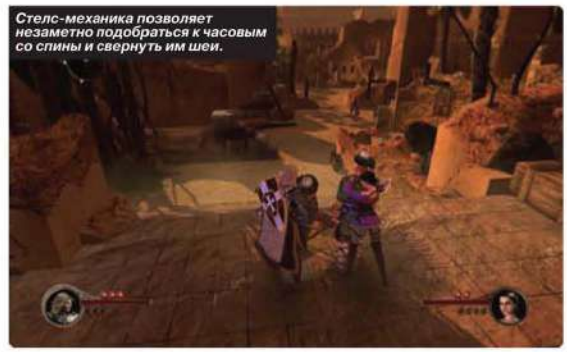
учитывая линейность уровней, с этим проблем нет. У каждого персонажа есть дерево умений (в виде креста, все в стилистике!), где можно научить протеже новым трюкам. Хотя выбор достаточно обширен, наиболее эффективно вкладывать опыт в повышение здоровья и запаса рвения – оно набирается при атаке врага обычными ударами и расходуется на использование специальных способностей. Среди последних есть даже массовое исцеление, хотя на уровнях достаточно «аптечек». Действительную пользу я ощутил от кругового удара, особенно если полностью прокачать его, чтобы атака сбивала врагов с ног. Жаль, автоматическое нажатие левой кнопки мыши приобрести нельзя – рвения хватает лишь на пару-тройку спецударов за бой, а клацать приходится постоянно.

ГАЛОПОМ ПО ЕВРОПАМ

Не все столь плачевно: локации быстро сменяют друг друга, и вместо мрачного леса перед вами застенки инквизиции, из знойной Акры вы внезапно попадаете в заброшенные катакомбы, а при побеге из Парижа оказываетесь в горящей роще и на болотах. Хотя у авторов игры редко хватает воображения на что-то большее, чем на штамповку бездумного мяса, некоторые уровни действительно интересны. Пусть прохождение комнат с ловушками не сравнится с «Принцом Персии», а детский стелс в подметки не годится даже Splinter Cell: Conviction, хоть какое-то разнообразие выводит The First Templar из рядового трэша в разряд сносных игр. Можно даже закрыть глаза на сцены с диалогами, которые дежурными голосами зачитывают «профессиональные программисты». Оторвать руки хочется только виртуальному оператору – такие постные ракурсы не свойственны даже советскому кинематографу. Или кто-то еще полагает, что лицо персонажа в центре статичного кадра может вызывать у зрителя интерес? Обычно это только заставляет считать минуты до конца фильма.

Болгарские геймдевелоперы действительно придумали развлечение для любителей школьной арифметики: в игре есть несколько десятков достижений. Но получить большую их часть довольно легко, поэтому мериться лучше количеством найденных наборов экипировки. Тщательно исследуя локации, можно найти для героев новый костюм или оружие (обычно «запчасти» раскиданы по 2-3 уровням). Хотя шмотки не влияют на боевые характеристики, Келиан в капитанской броне и Мари в синем платье выглядят куда приятнее «базовых вариантов». Но визит к хирургу им бы не помешал: пластиковая кожа и деревянная лицевая анимация вполне соответствуют качеству озвучания.

При этом иногда движок умудряется радовать приятными панорамами и даже хвастается динамическими тенями. Выйди The First Templar лет на пять раньше – была бы вполне пристойной игрой, но в наше время бесхарактерные герои, кромсающие тонны разноцветных солдатиков, уже не котируются. Haemimont, возвращайтесь к стратегиям. ■



Стелс-механика позволяет незаметно подобраться к часовым со спины и свернуть им шеи.

Бонусное задание: убить врагов за отведенное время, не дав им поднять тревогу. Это последний – сейчас Келиан эффектно огреет его щитом.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	5.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

Разнообразные локации, неплохо выглядящие даже с учетом слабости графического движка, – левел-дизайнеры Haemimont постарались.

Линейные коридорные уровни, однообразные бои и тупые противники, вялый сюжет, скучные видеовставки – типичные болезни дешевых фильмов и бюджетных игр.

СЛЭШЕРЫ – ГОСТИ НА PC РЕДКИЕ, И ТОЛЬКО ПОЭТОМУ ИГРА СОБЕРЕТ НЕБОЛЬШУЮ АРМИЮ ПОКЛОННИКОВ.

6.0

нормально

PC-ВЕРСИЯ

К технической стороне игры не придерешься (кроме PC она вышла на Xbox 360): системные требования приемлемые, шрифты приятные, управление с клавиатуры/мыши удобное и отзывчивое, багов не замечено. Есть даже сплит-скрин, что для ПК-версии явление крайне редкое. Правда, и стандартных «удобств» нет: сохранения только на контрольных точках, настройки графики самые базовые, главное меню сделано без изысков. Единственный бонус, заслуживающий упоминания, – эксклюзивная миссия The Arena в Steam-версии The First Templar.

В бою можно использовать окружающую обстановку в свою пользу. Толкнуть врага в огонь или спихнуть его с крыши, например.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

С момента основания в 1997 году болгарская Haemimont Games занималась разработкой стратегий для PC. В 2000 она дебютировала с фэнтези-RTS Tzar: The Burden of the Crown, за которой последовала историческая Celtic Kings/Imperivm с дополнениями. За ними – снова фэнтези Rising Kingdoms и череда игр о Римской империи. В октябре 2009 болгары завершили работу над Tropico 3 (предыдущие две части сериала разработали другие компании), а через несколько месяцев выпустили ее же на Xbox 360. Затем компания резко сменила курс: проект The First Templar стал первым экспериментом Haemimont в жанре отличном от RTS.

HAEMIMONT GAMES

ЗАЛ СЛАВЫ

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Игры, получившие награду «Золотой кулер», надолго остаются на страницах журнала. Они попадают сюда, в «Зал славы». Верхнюю часть страницы занимают главные блокбастеры года, а под ними список хитов поскромнее – сюда попадают все прочие проекты с «кулерами». «Зал славы» обновляется каждый номер, поэтому здесь остаются только лучшие, самые интересные и свежие игры.

PORTAL 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** Valve
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Бука
- **ИНТЕРНЕТ:** www.thinkwithportals.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06(90)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 10

Отличный сюжет, умные диалоги, изысканные головоломки, великолепный режим совместной игры – в Valve сделали идеальное продолжение гениальной игры, шедевр. Но другого мы и не ждали. Сразу же после финальных титров игру хочется пройти заново, а потом опять, и опять, и опять...

DIRT 3

- **РАЗРАБОТЧИК:** Codemasters
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dirt3game.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 07(91)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Видно, что каждая деталь игры была тщательно продумана, и из-за этого Dirt 3 легко записать в пантеон лучших гоночных игр планеты.

DUKE NUKEM FOREVER

- **РАЗРАБОТЧИК:** Gearbox Software
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dukenukemforever.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 07(91)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Игра-легенда, которая лишь немного опоздала на праздник жизни. Ни на секунду не покидает ощущение, что играешь в старый и давно любимый шутер.

FABLE 3

- **РАЗРАБОТЧИК:** Lionhead Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
- **ИНТЕРНЕТ:** www.lionhead.com/fable/fableIII

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 07(91)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Питер Молинье выполнил почти все свои обещания: избавился от интерфейса и рассказал притчу про революцию и непростую жизнь политика.

THE SIMS MEDIEVAL

- **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** http://www.ea.com/the-sims-medieval

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 05(89)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

В кои-то веки – новая часть сериала, а не очередное тематическое дополнение, к тому же переполненная действительно оригинальными идеями.

RIFT: PLANES OF TELARA

- **РАЗРАБОТЧИК:** Trion Worlds
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Trion Worlds
- **ИНТЕРНЕТ:** www.riftgame.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 05(89)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Интересная система прокачки и приятная графика гарантируют, что Rift не будет влачить маргинальное существование.

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR 2 – RETRIBUTION

- **РАЗРАБОТЧИК:** Relic Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Бука
- **ИНТЕРНЕТ:** http://www.dawnofwar2.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 05(89)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Отличный пример правильного дополнения, которое займет вас даже на большее время, чем оригинальная игра.

CRYSIS 2

РАЗРАБОТЧИК: Crytek
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.ea.com/games/crysis-2

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Великолепная графика, невероятная насыщенность действием, достойный ИИ, аутентичный Нью-Йорк. Удивительно, но недочетов почти нет – разве что сюжет мог бы быть поинтереснее, а одиночная кампания – подлиннее. Блестящая работа над ошибками, идеальный блокбастер.

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: eu.battle.net/sc2/ru

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09(81)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Игра стоит каждой потраченной на нее копейки, каждой проведенной за ней минуты и даже каждой утраченной в боях с зергами нервной клетки. Продолжение самой знаменитой RTS выполнено в единственно верном ключе: геймплей остался нетронутым временем и маркетинговыми перверсиями.

ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

РАЗРАБОТЧИК: CD Projekt RED
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.witcher2.ru

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07(91)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Мир, созданный польскими умельцами во втором «Ведьмаке», настолько хорош и упоителен, что этой игре и ее создателям можно простить многое.

НОВЫЙ ХИТ

РАЗРАБОТЧИК: Focus Home Interactive
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.thenextbig-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(90)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Лучшая работа студии и достойный продолжатель дела Runaway, который избавился от массы мелочей, раздражавших в прошлой игре.

ASSASSIN'S CREED: БРАТСТВО КРОВИ

РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ИНТЕРНЕТ: assassinscreed.uk.ubi.com/brotherhood

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Это Assassin's Creed 2.5 – в хорошем смысле. Лучшие моменты второй части размножены и доведены до ума, впервые в серии появляется мультиплеер.

DRAGON AGE 2

РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.dragonage.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(88)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Играть стало проще, удобнее и приятнее – а значит, ничто теперь не отвлекает от квестов, сделанных на традиционно высоком для BioWare уровне.

SHIFT 2 UNLEASHED

РАЗРАБОТЧИК: Slightly Mad Studios
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.needforspeed.com/shift2unleashed

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(88)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Теперь бренд Shift достаточно силен, чтобы на равных соперничать с Gran Turismo и Forza. А на ПК его лидерство даже не обсуждается.

ИЛ-2 ШТУРМОВИК: БИТВА ЗА БРИТАНИЮ

РАЗРАБОТЧИК: 1C:Maddox Games
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.games.1c.ru/il2_britain/

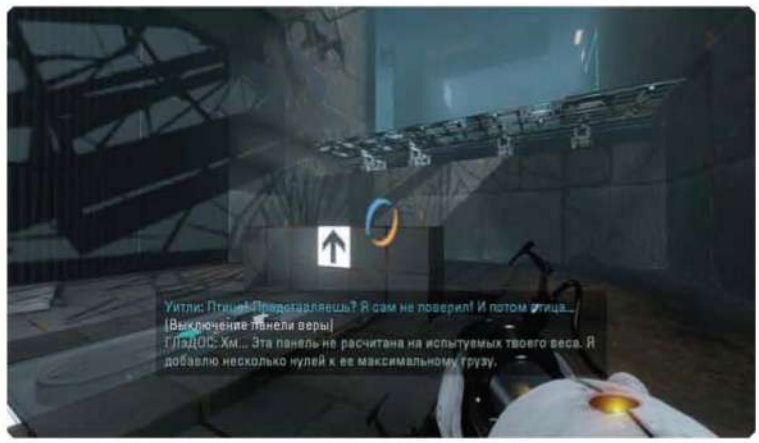
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(88)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Грандиозное возвращение культового авиасимулятора на новом движке. У разработчиков получилось почти невозможное: добавить увлекательный сюжет.

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

PORTAL 2

ЦЕНА 549 РУБ.



- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Portal 2
- **ЖАНР:** Puzzle
- **РАЗРАБОТЧИК:** Valve Corporation
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Valve Corporation
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Buka Entertainment
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Buka Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=538
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 10

Первая Portal вышла приятным трехчасовым довеском к подарочному изданию Half-Life 2 вместе с Team Fortress 2 и никак не претендовала на звание самостоятельной игры. А буквально месяц спустя о продолжении Half-Life уже никто не думал; все требовали сиквела той самой пространственной головоломки про необычную пушку, стервозный ИИ и тортик. Valve, наверное, единственные в индустрии люди, которые принципиально не делают «как у всех». Это касается и революционной Half-Life 2, с которой семь лет назад начались современные шутеры с заигрыванием с физикой; это касается и Left 4 Dead, породившей моду на кооператив. Но с Portal история в любом случае особенная – лучшая и уж точно самая дорогая на планете игра, где нужно задействовать не только звериные инстинкты, но и головной мозг, родилась как студенческий проект, который благодаря большому и светлому уму Гейба Ньювелла превратился в то, во что он превратился. И если первая часть, несмотря на всю концептуальность, местами все же напоминала дипломную работу, то Portal 2 – совершенно точно блокбастер, пропустить который вы не имеете права.

Особенности русской версии:
Portal 2, кто бы что ни говорил, без правильных актеров потеряет половину своего очарования, превратившись в обыкновенную головоломку. Глэдос, Уитли и другие одушевленные куски металла разыгрывают одну умопомрачительную сцену за другой, каждую из которых можно, законспектировав, включать в пособия для начинающих драматургов. В случае с оригиналом актеры проделали громадную работу: они заставили поверить в метаморфозы, которые пришлось перенести Уитли, в стервозность Глэдос, убедить в том, что за пределами белых комнат нормального мира не существует, и потом сами же это опровергли. В этом отношении Portal 2 хочется сравнивать с такими фильмами, как «Луна 2112», где успех всего действия зависит исключительно от мастерства актеров. К чести локализаторов, они сумели справиться с переводом, нормально адаптировав его под отечественного геймера. В русской версии Глэдос такая же стерва; превратившись в картофелину, она этой стервозности не теряет, но в то же время становится жалкой; Уитли буквально на глазах из простодушного дурачка преображается во вспыльчивого маньяка, причем актер настолько удачно справляется с ролью, что в метаморфозы натурально веришь. Интонации меняются так, как должны: снисходительное «Если это тебе поможет, тебя бросили при рождении, так что у меня есть серьезные сомнения, что кто-то будет скучать по тебе» на панические просьбы не отключать систему. У человека, подарившего голос Уитли, задача было на порядок сложнее; ему достался куда более эмоциональный персонаж. Но с ролью удалось справиться. Шутки, страх и паника, самоирония – актер должным образом передает все. Когда Уитли перечисляет содержимое комнаты, а делает он это очень серьезно, хочется рыдать от смеха: «Компьютер. Не удивительно. Можно было ожидать. Отметим галочкой: «компьютер». Есть эта коробка. Наверное, внутри какая-то электроника. И монитор. Да. Он, наверняка, важен. Буду за ним поглядывать... Теперь пол. Что делает пол? Знаешь, что? Он все держит. Все держит. Пол важен, он все держит». Досадно лишь наличие опечаток, которые иногда все-таки проскальзывают в текстах. И тем не менее – локализация у Portal 2 без пяти минут образцовая. ■

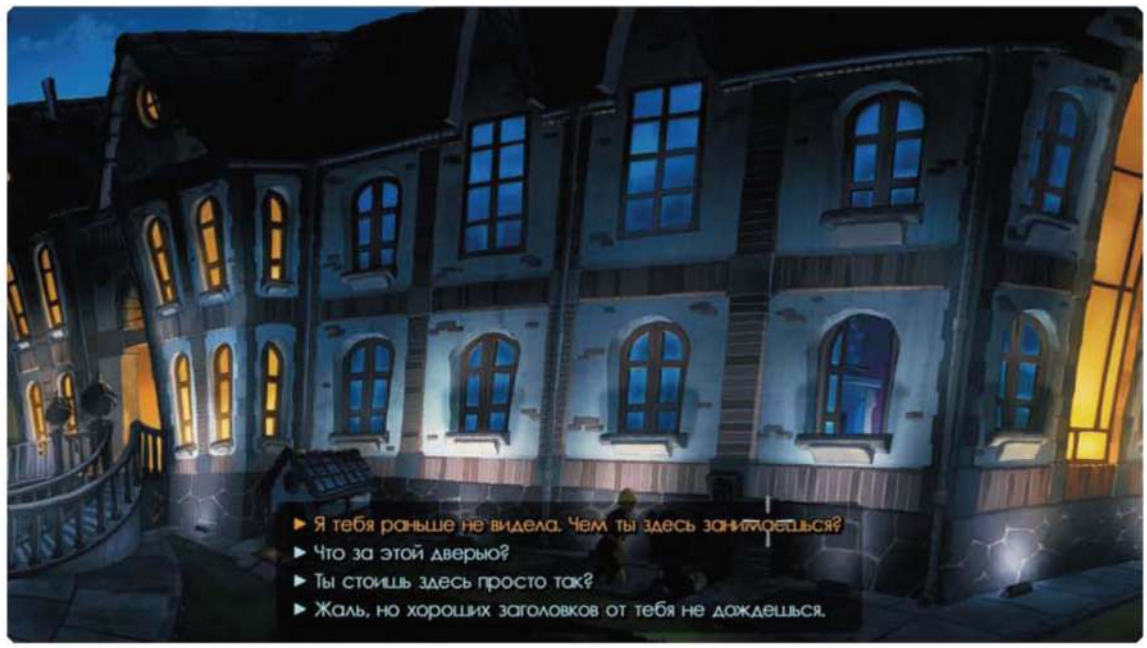
ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

9.0

великолепно

«НОВЫЙ ХИТ»

ЦЕНА 450 РУБ.



- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** The Next BIG Thing
- **ЖАНР:** Adventure
- **РАЗРАБОТЧИК:** Pendulo Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Focus Home Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Snowball
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/next_big_thing
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 8.5

Успешного спортивного журналиста Дэна Мюррея из-за разногласий с начальством переводят в отдел светской хроники помогать коллеге Лиз Аллер делать репортаж с церемонии вручения кинонаград. Потакать прихотям босса, а уж тем более истеричной дамочки Мюррей не желает и вместо работы с наплевательским видом слушает по радио спортивные трансляции. Дальше начинается классика: Лиз похищают, Мюррей кидается ее спасать, встревает в самые разные передряги и с ловкостью из них выпутывается, находит Лиз, признается ей в ненависти и снова встревает в передряги. Журналистские приключения полны абсурдов, сопровождаются удивительно смешными диалогами и честно вызывают приступы хохота. А между строк читается любовь создателей «Нового хита» к серии Runaway, наследницей которой игру кто только не окрестил. А еще узнаются отсылки к популярным американским телесериалам и ТВ-шоу. За Спока из «Звездного пути» отдельный респект.

Особенности русской версии:
Стараниями локализаторов комедия положений The Next Big Thing превратилась в детскую историю с кричащим названием «Новый хит», которая не смешнее юмористических телепередач на канале «Россия-1». И все потому, что яркие персонажи, на которых в оригинале строилось повествование, убиты озвучкой. Стерва-журналистка Лиз в «Новом хите» предстает простодушной бабенкой с голосом учительницы начальных классов; ее извечный оппонент и объект обожания Дэн не самовлюбленный болван, а хаматый мужлан; второстепенные герои никакие – мало того что не запоминаются, так и собственные реплики произносят настолько медленно, что успеваешь чуть ли не кофе заварить. Шутки вроде как сохранены или адаптированы, но, поверьте, вся прелесть The Next Big Thing не в том, что говорят, а в том, как говорят – интонации играли не просто важную, а ключевую роль. Впечатления от локализованного «Нового хита» примерно такие же, как от просмотра «Горе от ума» в дичайшей постановке: на сцене вместо хороших, знающих роль актеров оказалась толпа ведущих детских утренников. Каждую вторую реплику хочется прервать, вырубив игру навсегда. Но озвучка вместе с плохим названием – единственные проблемы локализации, что касается текстов, никаких нареканий нет: безошибочно переведенные реплики персонажей сопровождаются большими и хорошо заметными субтитрами, в надписях нет опечаток, в общем, куда ни глянь, образцовая работа. Идеальным вариантом для не знающих английский язык стала бы версия с оригинальной звуковой дорожкой и субтитрами на русском языке.
По правде говоря, мы искренне верим, что локализации такого качества у нас выходят по прозаическим причинам вроде бюджетного дефицита, но, издавая юмористический квест в России, нужно понимать, что озвучка в этом предприятии – едва ли не самое важное. И если актеры не вписываются в роли, как в «Новом хите», их следует заменить.

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

4.5

ПЛОХО

Лиз Аллер из "Много Бука". Четыре вопроса.

Автор:
Егор Антоненков

Первые уровни – лучшее время, чтобы любоваться пейзажами. Потом нас будут постоянно отвлекать всякие безумцы.

CAPSIZED

01

ДЕНЬ АГРЕССИВНОЙ КОСМОНАВТИКИ

РАЗРАБОТЧИК: Alientrap **ИНТЕРНЕТ:** www.alientrap.org

Этот год уже подарил нам две шикарные инди-стратегии (Atom Zombie Smasher и Anomaly: Warzone Earth), пришла очередь платформеров. В список лучших независимых игр 2011-го можно добавить Capsized.

Космический корабль улыбчивых астронавтов терпит крушение на неизвестной планете. Часть отряда похищают местные жители – подозрительные туземцы с бластерами и магией. Вторую часть сразу же отправляют на алтарь. Тут выясняется, что главный герой, который выглядит, как безобидный Гагарин, обладает повадками космических десантников из Warhammer 40000: берет в руки ружье и устраивает последовательный геноцид всего, что попадает на экран. Понятно, что этот герой – мы.

Туземцев даже немного жалко. Ничего страшного, что из-за нас на протяжении 12 уровней население планеты стремится к нулю. Но ведь мы еще и оскверняем местные святыни (гигантскими булыжниками)! Постепенно это понимает вся фауна в округе, и где-то на второй половине игры нас начинают атаковать даже комары.

Capsized – это не только бег слева направо. У уровней открытый дизайн: есть компас, указывающий следующую цель, есть несколько путей до нее. Из-за такого подхода после финала игру хочется сразу же запустить по второму кругу и получить лучшие баллы – Capsized прикидывается журналом «РС ИГРЫ» и рецензирует наши успехи на каждом уровне. Свобода действий способствует деструктивному творчеству: перед каждой серьезной перестрелкой начинаешь прикидывать возможные маневры.

Веселье обеспечивает и местный арсенал. Это как попасть в шутер из девяностых: автомат и гранатомет – для галочки. Другое дело энергетические шары с автонаводкой! Или аналог «рельсы» из Quake 3! И главное – генератор черных дыр. Засасывает в себя все, включая неловкого идиота, который пальнул себе под ноги.

И все это детское счастье нарисовано от руки: никаких восьмибитных пикселов, никакой трехмерности. Capsized идет по стопам Braid (лучшей инди-игры 2009-го), только здесь куда больше деталей – планета буквально дышит (причем враждебно). Между миссиями игра показывает небольшие сюжетные комиксы – в половине из них герой осознает, в какое дерьмо он влип, в другой – решает проблемы.

Чем эта история заканчивается, понятно сразу – оставшаяся горстка астронавтов настроит передатчики, чтобы отправить в далекий космос сигнал SOS, и улетит с этой планеты на спасательном корабле. Нам же совсем не хочется уходить из Capsized – потому что такие игры выходят нечасто. ■

ЦЕНА $9.99

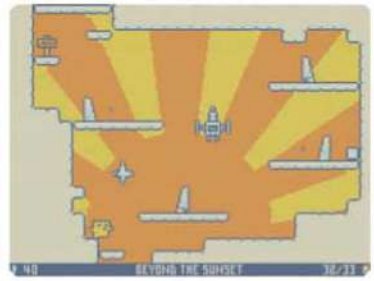
О РАЗРАБОТЧИКЕ

Канадская студия Alientrap существует с 2002 года, но успела выпустить всего две игры. Дело в том, что все это время компания была группой сетевых энтузиастов, которые работали в свободное время над известным open source шутером Nexuiz. В итоге программисту Ли Вермёулену (Lee Vermeulen) и дизайнеру Джесси Макгибни (Jesse McGibney) надоели эти глупости, и вдвоем они сделали первый коммерческий проект студии – Capsized.

ALIEN TRAP

Некоторые враги спокойно ходят по потолкам, что поначалу вызывает удивление.

Пока вся живность в округе готовится к самоубийствам, котик корчит рожицы, которые в некоторых кругах называют няшными.



SOUL BROTHER

02

ДУШЕВНЫЕ МЕТАНИЯ

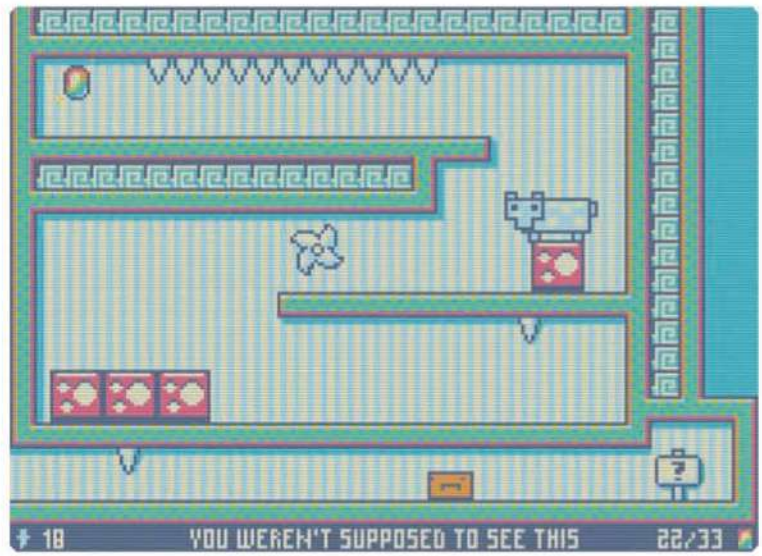
РАЗРАБОТЧИК: Джаспер Бирн (Jasper Byrne) **ИНТЕРНЕТ:** games.adultswim.com

Soul Brother – очередной ретро-платформер от очередных инди-разработчиков. И, как это здесь часто бывает, он прекрасен.

ЦЕНА БЕСПЛАТНО

Без «особенностей» не обошлось. В Soul Brother нет определенного героя. Мы играем за, натурально, душу, которая развлекает себя переселениями из тела в тело. Правда, эти тела – не крутые ребята с пушками, а зеленые кошки, червячки, букашки, квадратные коровы и прочая живность. У каждого зверя свои умения: кошка делает двойной прыжок, корова может проломить пол и так далее – кто-то летает, кто-то пролезает в мельчайшие дыры. Для смены тела надо совершить самоубийство: если кто-то будет рядом, то суицидальный червяк сможет стать суицидальной коровой.
На этой механике переселения душ и построена Soul Brother: она спроектирована как один большой уровень, и для доступа в разные части потребуются разные тела. И какой это уровень! Не хуже Knytt и Untitled Story. Такие игры обычно называют metroidvania, и здесь куда больше Metroid, нежели Castlevania: много исследований, и никакой прокачки героев. Мы мало бегаем по уже пройденным местам и постоянно открываем что-нибудь новое (конечно, лучшее открытие игры – корова).
Что касается восьмибитной графики, то тут Soul Brother пошла дальше всех. Мы привыкли к крупным пикселам и квадратным героям – все это есть. А вот телевизионный эффект scanlines можно откопать только в эмуляторах. Soul Brother – не просто восьмибитная игра. Это восьмибитная игра, запущенная на старом пузатом телевизоре.
От такого проекта стоит ждать и писклявую музыку прямиком с «Денди». Так вот, ее здесь нет. На удивление, в Soul Brother играет вполне себе приятный современный хаус и техно, а не чиптюн. И более того, они отлично подходят игре.
В Soul Brother нет никаких инноваций, но игра выглядит очень свежо. Все просто: в каждой детали она старается быть не такой, как все – больше безумия в графике, новый взгляд на музыку, переселение души от червячка к кошке. И это работает. Отличная игра.

Главное испытание для неспешной коровы – бег под падающими шипами.



SOUL BROTHER – ЭТО ВОСЬМИБИТНАЯ ИГРА, ЗАПУЩЕННАЯ НА СТАРОМ ПУЗАТОМ ТЕЛЕВИЗОРЕ.

Автор:
Денис Кублицкий

Находя в каждой главе кусочки пазла, вы будете восстанавливать разрушенную планету.

Персонажи в игре есть (по одному в каждой главе), но они не анимированы. Зато какие на этой картинке чудесные часы!

THE TINY BANG STORY

03

НАСТОЯЩАЯ СЕМЕЙНАЯ ИГРА

РАЗРАБОТЧИК: Colibri Games **ИНТЕРНЕТ:** www.colibrigames.com

Вы наверняка помните «Машинариум» – лучшую инди-адвенчуру 2009 года. Тогда мы восторгались душевно проработанной картинкой, уютной домашней атмосферой и трогательной, но при этом неожиданно сюрреалистичной историей. Для разработки таких игр нужен большой талант и определенный жизненный уклад – казалось бы, подобные проекты могут рождаться только в прогретых лучами солнца мансардах. Ан нет – Colibri Games удалось создать удивительно добрую и сказочную игру. Очевидно, сказалась близость Калининграда к Европе.

Жила-была маленькая красивая планета (такие, наверное, разглядывал в телескоп герой «Маленького принца»), на которую внезапно упал метеорит, вызвав дикий переполох и расколов крохотный мир на части. Призвав на помощь смекалку и наблюдательность, мы отправляемся в незабываемое путешествие, чтобы найти кусочки и снова собрать земной шарик.

На первый взгляд The Tiny Bang Story кажется простой казуалкой с механикой «скрытый объект» – мы обшариваем вручную нарисованные картинки курсором в поисках кусочков планеты и хитро спрятанных предметов, необходимых для активации чудесатых механизмов, и всячески продвигаемся вперед. Таланта художникам Colibri не занимать – некоторые вещи спрятаны так, что на их поиски уходит больше 10 минут. А найдя очередную лампочку или шестеренку, улыбаешься сам себе, как же раньше не замечал – вот же, прямо на виду лежала. Для особо нетерпеливых сделаны подсказки, но ими можно воспользоваться, лишь поймав определенное число синих мух – впрочем, поиск предметов и пополнение запаса энергии для подсказок можно вести параллельно.

Не думайте, что у игры детская сложность – здесь хватает мудреных головоломок, порой весьма оригинальных. К счастью, обошлось без набивших оскомину «пятнашек» и шитых белыми нитками музыкальных загадок (право же, данные темы были полностью раскрыты еще в адвенчурах 90-х). Здешние пазлы немало напоминают о Myst –

ЦЕНА $14.99

не беремся утверждать, что авторы сделали это сознательно, но в The Tiny Bang Story тоже постоянно приходится «воевать» со всяческими механизмами. Сходство с творением Cyan усиливает и отсутствие визуального образа главного героя: бесплотным духом мы носимся по дорожкам, карабкаемся по лестницам и разгребаем спрятанные в сундуках «сокровища». Пожалуй, это единственное упущение, за которое можно ругать коллектив Colibri Games. Но даже несмотря на недостаток анимации, The Tiny Bang Story выглядит великолепно. ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Калининградская Colibri Games была основана в начале 2010 года Эдуардом Арутюняном и Дмитрием Санниковым. The Tiny Bang Story – дебютный проект компании, но далеко не первая работа его создателей: опыт, накопленный за годы работы в геймдеве, дает о себе знать. Воздушная музыка и волшебное звуковое оформление для игры были написаны в стенах Strategic Music – тоже отечественной студии. Очевидно, эта часть индустрии – не во мгле.

Клон Dungeon Keeper (игры четырнадцатилетней давности), пусть даже инди, мог бы выглядеть лучше.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Power of Two, как подсказывает название, состоит из двух человек: программиста Тедди Сйострома (Teddy Sjostrom) и художника Робина Флодина (Robin Flodin). Над механикой игры они работали сообща: у маленькой шведской студии нет лишних денег на содержание геймдизайнера. Единственное, что пришлось заказать на стороне, – звуковое оформление. Жаль, пьяное бормотание гномов не озвучили.

DWARFS!?

04

АРКАДНАЯ СТРАТЕГИЯ ПРО ГНОМОВ, ЗОЛОТО И МОНСТРОВ

РАЗРАБОТЧИК: Power of Two **ИНТЕРНЕТ:** www.dwarfs-game.com

Глубоко-глубоко под землей жили гномы. Не какие-то азеротские заморыши, а настоящие бородатые коротышки, попивающие эль и ковыряющие землю в поисках несметных богатств. Если с элем все понятно, то с туннелями вышла неувязочка – гномы не привыкли планировать действия, посему копают, где вздумается. Неважно, что за стенкой – подводное озеро, пласт лавы, отряд гоблинов или золотое месторождение – рабочие будут усердно рыть породу до печального конца.

За всем здесь нужен глаз да глаз: мудрый правитель нарисует гномам стрелочки, в направлении которых двигаться, поставит стену на пути водного потока и перекроет путь к смертельной лаве. С монстрами же разделаться собственноручно не получится: для защиты подземного царства придется нанять гномов-бойцов. А по возможности еще и потренировать их на «кошках» – манекены расположены рядом со сторожевыми башнями, в которых закупаются войска. Оттуда же можно запулить гномов из пушки – более эффективного способа доставки бойцов к врагу здесь не придумали.

Любые действия влетают в копеечку, даже рисование стрелочек-указателей для гномов. Зато с добычей проблем нет: достаточно натравить копателей на месторождение ценной руды, и деньги сами текут в карман. Монетки выдают и за выполнение всяческих дежурных задач: стоит оградить лавовое озеро каменной стеной, чтобы подчиненные не сварили бороды, и вы тут же получаете уважение и сотню золотых.

В целом Dwarfs!? – клон Dungeon Keeper за «хороших» в полном 2D и без особого разнообразия. Этот недостаток компенсируется кучей режимов игры. Аркадный предлагает привести государство к гномьему коммунизму, прокопав как можно больше туннелей, в кампании приходится выполнять всяческие задания на заранее созданных разработчиками картах, «сэндбокс» позволяет воплотить в жизнь все ваши мечты (естественно, если вы мечтаете о гномах), а в «выживании» вы столкнетесь с проблемой тотального перенаселения – обезумевшие землекопы роют во всех направлениях, постоянно открывая пещеры с врагами, лавой и водой.

Особняком стоит tower defense – в отличие от классических игр с данной механикой, здесь враги идут по дорожкам, прокопанным вашими же гномами. Так что приходится не только расставлять башни, но и заниматься проектированием наиболее удобных для расстрела нечисти маршрутов.

Жаль, но пытаясь впихнуть в игру все сразу, авторы не сделали толком ничего. И, несмотря на динамичный геймплей, Dwarfs!? довольно быстро надоедает. Может, встроенный редактор спасет ситуацию, и сообщество игры порадует дельными картами с интересными заданиями? ■

ЦЕНА $9.99

Еще 5-7 минут назад на этом месте была только столица гномов (зеленая на скриншоте). Роют коротышки быстро.

ФЕРМА ЗЕКОВ

БЫВШИЙ ЗАКЛЮЧЕННЫЙ РАССКАЗАЛ, КАК ВМЕСТО РАБОТ НА КАТОРГЕ ОН ИГРАЛ В ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ

По сообщению британской газеты The Guardian, заключенных китайских тюрем заставляют играть в онлайновые игры и заниматься «фармом», прокачкой персонажей или добычей игровой валюты с последующим их обменом на реальные деньги. Процессом руководит тюремное начальство, существуют производственные планы. Их невыполнение чревато избиением палками. Горькую правду о нелегком труде китайских уголовников британской газете рассказал один из заключенных, который отбывал наказание в исправительном лагере Цзикси (Jixi) в провинции Хэйлунцзян. Его имя не раскрывается, издание лишь сообщило возраст (54 года) и сроки тюремного заключения – с 2004 по 2007 год. Мужчину заставляли вытачивать из дерева зубочистки и палочки для еды, читать коммунистическую литературу, работать на каменоломне, но самым жестоким наказанием, по его словам, стала принудительная игра в онлайновые игры. За монитором он проводил по 12 часов в день – обязательная смена для каждого заключенного. Работать приходилось и ночью тоже. Компьютеры никогда не выключали.

«Нашу деятельность контролировали, были введены производственные нормы: за смену мы должны были собрать строго определенное количество виртуальной валюты. Если не получалось, нас наказывали. Заставляли стоять, подняв руки, и били пластиковыми дубинками. Нас было человек триста. Один из охранников как-то обмолвился, что за день они могут заработать до 900 долларов. Мы никаких денег не видели», – цитирует заключенного британское СМИ.

Не станем притворяться, что мы не подозревали. О масштабах подпольных организаций, зарабатывающих на прокачке персонажей в онлайновых играх с их последующей продажей, на которые работают сотни тысяч китайцев, не раз писалось в том числе на страницах этого журнала. Но информация британской Guardian все равно шокирует; одно дело, когда человек добровольно увольняется с завода и идет в подвал играть в очередную MMO, совершенно другое, когда его принудительно усаживают перед экраном монитора и заставляют добывать игровое золото, а для профилактики еще и бьют пластиковыми дубинками. И это национальная проблема Китая, которая может привести к упадку промышленности. Это мнение разделяет ученый университета Сан-Диего Джин Ге (Jin Ge). И неясно, когда это закончится и закончится ли вообще, потому что с ростом индустрии онлайновых игр также увеличивается спрос на прокачанных героев. Пока число «фармеров» неуклонно растет и уже превышает 100 000 человек. Власти Китая осознают трагизм ситуации и в 2009 году запретили продажу виртуальной валюты для фирм, не имеющих лицензии, но желающих заработать это не остановило. Считается, что практика использования в «фарме» тюремных заключенных сейчас довольно распространена. Что ж, может, публикация в Guardian спровоцирует государственные проверки объектов строгого режима.

Популярность условно-бесплатных игр тоже благоприятно сказывается на развитии «фарма». В проектах, которые распространяются по модели free 2 play, предметы имеют особую ценность, и сделать навар на их продаже куда проще. В Китае – одна из крупнейших в мире онлайновых индустрий. На территории страны в год выходят сотни похожих друг на друга MMO. ■

Китай известен строгими законами, до недавнего времени по национальному телевидению даже транслировали смертные казни. А о строгости их тюрем можно только догадываться.

The Guardian скрывает настоящее имя бывшего заключенного, пожаловавшегося на тюремный режим. В заметке фигурирует имя Лю Дали, но оно вымышленное.

За процессом игры пристально следят, из-за спины в том числе. «Фарм» в Китае сегодня – как самогоноварение в США сто лет назад.

Не смейте им сочувствовать! Некоторые геймеры зарабатывают больше рабочих, трудящихся на заводах.

ВСЕМ — БЕСПЛАТНЫЙ КОНАН

AGE OF CONAN СТАНЕТ FREE 2 PLAY

Честно говоря, мы несколько устали ежемесячно сообщать о том, что очередная западная MMO перешла или перейдет на модель оплаты free 2 play. Но проигнорировать информацию про Age of Conan – это преступление. Age of Conan – одна из немногих западных MMO, которая еще держится на плаву и выгодно отличается от азиатских проектов. Теперь разработчики обещают сделать магазин внутри игры и предоставить еще какой-то сервис для «премиум-подписчиков».

Играть в Age of Conan можно будет, как и раньше, то есть по подписке. Funcom введут так называемую гибридную модель, которая подразумевает либо микротранзакции, либо абонентскую плату каждый месяц. При этом львиная доля игрового контента станет эксклюзивом для подписчиков. Рассчитывающие сыграть в Age of Conan на халяву будут вынуждены приобретать его за реальную валюту. Сразу после анонса разработчики выложили в сеть многостраничный документ о преимуществах и недостатках обеих моделей оплаты (у подписки недостаток один – надо платить) и ответили на самые распространенные вопросы.

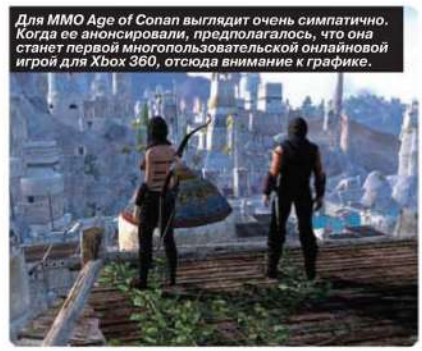
Бесплатная версия будет урезана по сравнению с той, что требует ежемесячные платежи. Не пополняя кошельки людей из Funcom, нам придется довольствоваться четырьмя классами персонажей, всего двумя ячейками героев (остальные можно будет докупить в магазине). Сразу следует позабыть про общую почту, корреспонденция сработает только в том случае, если получатель имеется в вашем списке друзей. В бесплатной версии будет вдвое меньше игровых локаций. Пропуска в закрытые зоны должны продаваться в магазине вновь за настоящие денежные средства. Кроме того, вариант free 2 play подразумевает только рейды первого уровня, ограниченное участие в осадах, в два раза уменьшенную банковскую ячейку, отсутствие очков альтернативного развития, лошадей начального уровня и отсутствие доступа к прокачанным коням. Не спешите проклинать Funcom! Ограниченный контент в бесплатной версии – это абсолютно нормально. С Champions Online во время ее аналогичных метаморфоз разработчики поступили аналогичным образом, избавив халявщиков от удовольствия играть в полную версию.

Когда бесплатная версия Age of Conan будет запущена, отказаться от подписки и перейти на новую модель оплаты можно будет в любое время. И наоборот, если вдруг решились платить абонентскую плату, усовершенствуйте аккаунт, когда захотите: в этом случае все ограничения в контенте будут сняты, и в вашем распоряжении окажется самая полная версия.

Не нужно быть гением, чтобы понять мотив людей из Funcom: им нужен был новый способ привлечь аудиторию. Сделать Age of Conan частично бесплатной – идеальный вариант. Геймеры, не платя, получат шанс прочувствовать игру и, заинтересовавшись, они смогут оформить подписку. Словом, существенно расширенный trial. С free 2 play также можно рассчитывать на приток пользователей, как это в свое время произошло с Pirates of the Burning Sea: уже воспиталась категория игроков, принципиально отказывающихся платить абонентскую плату. Вариант с магазином внутри игры их вполне устроит. ■

Это одна из немногих онлайновых игр про мечи и магию, где нет эльфов с гномами, которые во время схваток светились бы всеми цветами радуги.

Age of Conan по-настоящему жестокая игра: отрубленные конечности, кровь, заливающая экран. Не для впечатлительных.



Для MMO Age of Conan выглядит очень симпатично. Когда ее анонсировали, предполагалось, что она станет первой многопользовательской онлайновой игрой для Xbox 360, отсюда внимание к графике.

ИГРАТЬ!

ОБТ

APB: RELOADED
www.gamersfirst.com/apb

ARGO ONLINE
argo.onga.ru

ASDA 2
asda2.gamescampus.com

CARDMON HERO
cardmon.t3fun.com

COSMIC BREAK
www.cosmicbreak.com

DAWNTIDE
www.dawntide.net

DRAGON'S CALL
dc.gamedp.com

FAXION ONLINE
www.faxiononline.com

HEROES OF THREE KINGDOMS
hotk.perfectworld.com

LEGENDS OF EDDA
legendofedda.gamescampus.com

RUSTY HEARTS
rustyhearts.perfectworld.com

STARJACK ONLINE
starjackonline.com

SUPER HERO SQUAD ONLINE
www.shsonline.com

ЗБТ

COCOLANI ISLAND
cocolani.gamesamba.com

DRAGONSOUL
www.dragonsoulonline.com

DRAKENSANG ONLINE
www.drakensangonline.com

DREAMLAND ONLINE
do.igg.com

EDEN ETERNAL
edeneternal.aeriagames.com

GLITCH
glitch.com

GODS AND HEROES
www.godsandheroes.com

HELLGATE
hellgate.t3fun.com

HEROES OF MIGHT AND MAGIC ONLINE
homm.91.com/index

LIME ODYSSEY
limeodyssey.aeriagames.com

TALES OF PIRATES II
top2.igg.com

TERA
www.tera-online.com

WAKFU
www.wakfu.com

Автор:
Егор Антоненков

Нам выпал шанс безопасно заработать пару фрагов – лишь бы не заметили.

N.O.V.A. NEAR ORBIT VANGUARD ALLIANCE: ELITE

HALO В БРАУЗЕРЕ

РАЗРАБОТЧИК: Gameloft **ИНТЕРНЕТ:** apps.facebook.com/novafps/

Студия Gameloft известна мобильными играми: компания делает шутеры, RPG и гонки там, где привычнее видеть пазлы и аркады. Недавно французы решили появиться на «Фейсбуке» и сделали кровавый дефматч там, где привычнее видеть фермы и покер.

Это не первая игра в серии: две части N.O.V.A. уже вышли на айфонах, и, по большому счету, шутера лучше там нет. Gameloft содрали визуальный ряд и игровую механику Halo и запихнули ее в телефон под своей вывеской – неподготовленный человек вряд ли различит две игры. Это наглый плагиат, но французы понимают, что мало кто, помимо них, способен делать карманные Halo, God of War, The Legend of Zelda и даже World of Warcraft.

После первого анонса игроки думали, что Elite будет новой частью портативной N.O.V.A. Оказалось, что это игра для «Фейсбука», причем полноценный старомодный сетевой шутер. Elite запускается прямо в окне браузера – нужно только установить Unity-плагин, в любом случае необходимый и для многих других проектов. Владельцы «маков» и фанаты Ubuntu достают шампанское и встают на голову. А какая радость офисным тунеядцам! Но здесь есть подвох: Elite выглядит, как лучшие игры 2001 года (впрочем, главный конкурент – Quake Live – пришел прямиком из 1999), – такова цена за доступность. Мы играли в такое еще в прошлом веке: по карте-арене носятся головорезы и стреляют друг в друга из гранатометов.

Elite – всем знакомый дефматч, правда, не такой быстрый и безумный, как тот же Quake Live. Наш герой постепенно развивается, и уровень за уровнем в магазине открывается новая экипировка: сменив автомат, мы начинаем крошить оппонентов еще увереннее. Покупка пушек не разрушает баланс игры – кривым рукам никакие бластеры не помогают. Зачастую на арене появляется какой-нибудь дерзкий новичок первого уровня и захватывает лидерство с базовым пистолетом в руках.

Как и другие фейсбуковские игры, Elite любит совать в колеса социальные палки. Здесь они связаны с экипировкой. Первое: некоторые вещи покупаются только за настоящие деньги – это привычный механизм. Но, опять же, плохих игроков премиальное оружие не спасает. Второе: некоторые вещи доступны, только если в Elite играет определенное количество ваших друзей. Здесь вообще без проблем: после рейда по официальной странице игры на «Фейсбуке» список friends пополняется школьником из Вашингтона, студентом из Малайзии и японцем в смешной шапке.

Elite получилась отличным, бодрым шутером, к которому есть только один вопрос. Нужна ли фермерскому «Фейсбуку» такая хардкорная игра? Для Gameloft ответ очевиден: эту платформу легко монетизировать.

Нам же кажется, что основная аудитория игры уже давно устраивает разборки в Call of Duty, Battlefield и той же Halo через Xbox Live. ■

Многие перестрелки проходят на расстоянии вытянутой руки, что только прибавляет игре веселья.

ПОКУПКА ПУШЕК НЕ РАЗРУШАЕТ БАЛАНС ИГРЫ – КРИВЫМ РУКАМ НИКАКИЕ БЛАСТЕРЫ НЕ ПОМОГАЮТ.

реклама

В номере:

Видеокарты, блоки питания, клавиатуры, Versus-тест: домашний NAS против магазинного, эволюция 3D, Звездные железки: Intel i865, Эксперимент: проверяем качество мониторов

Журнал в продаже с 22 июня

Автор:
Игорь Ерышев

ФИЗИКА НАШЕГО ВРЕМЕНИ

ПРИЛОЖЕНИЕ ИДЕЙ НЬЮТОНА В ИГРАХ

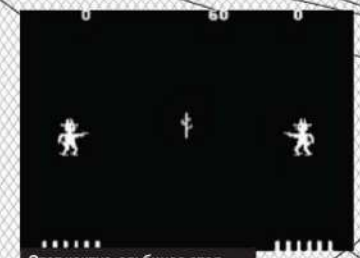
КОГДА-ТО РЕАЛИЗМ В ВИДЕОИГРАХ ИЗМЕРЯЛСЯ ГРАФИКОЙ: ЧЕМ ОНА БЫЛА КРАСИВЕЕ И ГЛЯНЦЕВЕЕ, ТЕМ ИГРА СЧИТАЛАСЬ ЛУЧШЕ И ПРАВДОПОДОБНЕЕ. ОДНАКО СЕЙЧАС, КОГДА СТАТИЧНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ НА МОНИТОРЕ ПОЧТИ НЕ ОТЛИЧИТЬ ОТ ФОТОГРАФИИ, НУЖЕН НОВЫЙ ПАРАМЕТР РЕАЛИЗМА. ОН БЫСТРО НАШЕЛСЯ: ФИЗИКА, НАД СТРАННЫМ ПОВЕДЕНИЕМ КОТОРОЙ КОГДА-ТО БЫЛО ПРИНЯТО ВСЯЧЕСКИ ШУТИТЬ, НАКОНЕЦ-ТО ВЫШЛА ИЗ ТЕНИ, ПРИОСАНИЛАСЬ И УВЕРЕННО ПОШЛА ВПЕРЕД, К СЛАВЕ И ПОЧЕТУ. НЕ ПРОШЛО И 30 ЛЕТ.

КАКОВЫ НОВЕЙШИЕ ТРЕНДЫ ИНДУСТРИИ, ПОЧЕМУ В БОЛЬШИНСТВЕ ВИДЕОИГР ДЕРЕВО СОВСЕМ НЕ ПОХОЖЕ НА ДЕРЕВО, ЗАЧЕМ В GTA IV ЗАСУНУЛИ ШАТАЮЩУЮСЯ КАМЕРУ, КТО ПЕРВЫМ РАССТРЕЛИВАЛ КАКТУСЫ И ПРАВДА ЛИ ЧТО ПОЧВА НА МАРСЕ С ГОДАМИ СТАНОВИТСЯ ВСЕ ТВЕРЖЕ И ТВЕРЖЕ? ПРИСАЖИВАЙТЕСЬ, СЕГОДНЯ МЫ РАССМОТРИМ ТЕМУ, КОТОРУЮ ГЕЙМЕРЫ ЧАСТО ОБХОДЯТ ВНИМАНИЕМ: ФИЗИЧЕСКИЕ ДВИЖКИ И ИХ ОСОБЕННОСТИ. В ЭТОМ НОМЕРЕ ПОГОВОРИМ О ТВЕРДЫХ ТЕЛАХ, В СЛЕДУЮЩЕМ – О ВОДЕ, ГАЗАХ И ОГНЕ.

РАЗРУШАЕМОСТЬ

На скриншоте этого не видно, но в Kagirinaki Tatakai у главного героя было два разных спрайта для стойки: когда герой смотрит влево и когда герой смотрит вправо.

В Dig Dug был зарегистрирован первый случай смерти врага из-за законов Ньютона.



Этот кактус-альбинос стал первым разрушаемым объектом в истории видеоигр.

Нынче каждая первая игра позволяет заняться легким вандализмом: разбить стекло, сломать вазу, взорвать дверь. Разрушаемость большинство разработчиков встроили прямиком в свои графические движки – и часто это даже не какая-то уникальная технология, а лишь трюк, модификация, позволяющая уничтожать (или сильно повреждать) прочные на вид предметы и укрытия.

Как ни странно, хрупкие объекты появились в видеоиграх достаточно давно, отнюдь не в последнее десятилетие. В летописях первое появление разрушаемых декораций отмечается в 1975 году, в аркаде Gun Fight. Один экран, два дуэлянта в разных его концах, кактус по центру, камни по краям – вот и вся игра. Впрочем, к концу матча на экране могли остаться лишь два соперника: пули «съедают» все остальное. Другой, куда более известный пример – Space Invaders, легендарный автомат 1978 года про войну людей (в образе танка) и пришельцев. Там игрок мог прятаться от вражеского огня за небольшими препятствиями, которые постепенно «таяли», а затем и вовсе пропадали.

Первой полностью построенной на разрушаемом окружении игрой стала Dig Dug, аркада 1982 года от Namco. Управляя заглавным существом, игроку предстояло прикончить обитающих под землей монстров. Единственный способ это сделать – вырыть систему туннелей и заманить врагов в ловушку, уронив на них застрявшие в породе камни. Уничтожить в Dig Dug можно было практически все, что угодно.

Через год возможностью ломать преграды обзавелись и более полноценные экшны – в виде так и не покинувшего Японию сайд-скроллера Kagirinaki Tatakai. Там не было ни сюжета, ни сложных головоломок, зато был инновационный геймплей. Строго говоря, это был гибрид Dig Dug (нет ничего, что нельзя уничтожить) и привычного боевика со стрельбой, взрывами и врагами, а задача тоже не поражала воображение – «спускайся как можно ниже». Ничего нового... Кроме того факта, что разрушить можно было что угодно. А путь в самый низ можно было сократить, сделав большую дыру в полу с помощью обычной гранаты. Даже сейчас подобную вседозволенность не каждый день встретишь. А в «бесконечных» аркадах конца 70-х начала 80-х (коими и являлись Gun Fight, Dig Dug да Kagirinaki Tatakai) это было обычным явлением.

Сюжетные или приключенческие игры (набиравшие популярность благодаря продвижению приставок в массы и постепенному уходу аркадных автоматов в прошлое), впрочем, обходились без тотальной аннигиляции (на выжженном поле историю нормально не расскажешь), предпочитая «частичную разрушаемость» – именно она и стала со временем игровым стандартом.

Переход из 2D к объемному изображению не давался легко ни одному игровому элементу, и разрушаемые декорации не были исключением. В плоских играх обработка повреждений не составляла особого труда (спрайт был, спрайта нет), а в трехмерных она требовала особых расчетов и планирования, которые означали дополнительную работу программистов и нагрузку на процессор. Поэтому о полностью разрушаемых декорациях на долгие годы пришлось забыть. Исключения из правила изредка встречались (скажем, Ghen War в 1995 году давал шанс деформировать ландшафт ракетами), но все экшн-хиты конца 90-х – Quake 1-3, Unreal, Half-Life – разрушаемость в частности и физику в целом игнорировали.

Сейчас игры с акцентом на физику тоже скорее редкость, нежели обычное явление. Даже PR-компании таких проектов строятся на том факте, что в игре можно не просто бить лампочки, но ещё и на почве следы оставлять или в зданиях дыры делать. С другой стороны, с каждым годом подобных прецедентов становится все больше и больше. Например, в Red Faction с помощью инновационного движка Geo-Mod (**Geo**metry **Mod**ification Technology) игроки уже в 2001 году, на мощностях PS2, могли «ломать» почву и близлежащие здания с помощью взрывчатки. Фокус был в том, что на месте детонаций (именно с их помощью игрок мог по-своему редизайнить уровни) движком создавались «пустые пространства», заменяющие кусок стены или земли, оказавшейся в радиусе взрыва. Подобную технологию в действии можно было увидеть в сериале Worms, только в Red Faction она, по понятным причинам, смотрелась гораз-

В конце матча Battlefield: Bad Company 2 карту можно и не узнать.

В Blacksite: Area 51, как и в большинстве игр на базе Unreal Engine 3, можно разрушать только небольшие укрытия. И то не до конца.

По словам людей из Volition, Red Faction: Guerilla можно назвать первой игрой с настоящими, реалистичными разрушениями.

Изначально Red Faction: Guerilla должен был стать FPS, но камеру пришлось поместить за плечи персонажу, чтобы игрок видел лучше окружающее его пространство и не попал под вызванный им самим же обвал.

до правдоподобнее и даже несколько дико по FPS-меркам тех лет. К тому же здания без подпорок падали, а не просто висели в воздухе, и по пути разваливались на кусочки без прямого воздействия игрока. Из недостатков можно отметить нематериальность отваливающихся кусков (они просто-напросто проходили сквозь друг друга, да ещё и становились полупрозрачными) и тот факт, что дома могли держаться на одной-единственной колонне, вне зависимости от её расположения.

В первом сиквеле (Red Faction 2) убрали возможность ломать горную породу, но дыры в домах стали выглядеть немного правдоподобнее, а после попадания начали появляться осколки.

Триквел, Red Faction: Guerilla, показал, на что способен Geo-Mod 2.0.

У построек появился вес, прочность, обломки перестали проходить сквозь друг друга, а физическая модель соответствовала стандартам 2009 года. С помощью движка Havok каждый дом обваливался десятками разных способов в зависимости от того, куда же попал заряд/ракета/молот/бульдозер. Для пущей достоверности дизайнерам Volition пришлось изучать основы архитектуры и применять инженерные навыки – ведь их здания полностью подчинялись физическим законам, а потому и строить их надо было с умом.

Единственным разочарованием была невозможность каким-либо образом воздействовать на ландшафт – разрушениям, как и во второй части, подвержены исключительно постройки.

В этом 2011 году на экраны выходит новая часть шахтерского сериала, и Geo-Mod (уже 2.5) в очередной раз подвергнется существенным преобразованиям. Например, помимо возможности ломать все, что попадется под руку, герои Red Faction: Armageddon научатся строить объекты из подручных средств с помощью особого наручного устройства. Но это уже другая история.

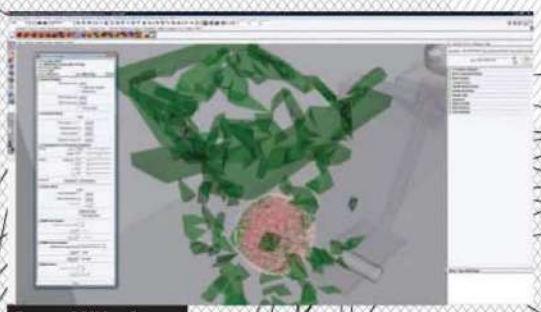
Сериал Battlefield: Bad Company тоже показывает более-менее достоверную разрушаемость – но для нашего материала она не очень интересна. Дело в том, что, в отличие от Rad Faction, тут разрушения полностью заскриптованы. Каждое здание в Bad Company состоит из нескольких десятков блоков, поддающихся уничтожению с помощью любого взрыва, от попадания из подствольного гранатомета до выстрела из танка в упор. Frostbite в момент разрушения заменяет четко определенную часть стены пустым местом и в ту же секунду генерирует яркую вспышку, смешанную с сильным дымом, за которыми не видно описанного выше процесса. Правдоподобных обломков, естественно, нет. Frostbite 1.5 хоть и привнес в игру падающие здания, но для физики ничего полезного не сделал. Теперь, доведя уровень разрушения до критической точки (около 26 отсутствующих блоков), игрок заставлял дом обвалиться – причем происходило это всегда одинаково. Если дом не дошел до той самой «критической точки», то он, несмотря на отсутствие двух несущих стен, не обвалится ни при каких обстоятельствах.

В третьей версии движка, судя по пресс-релизам, обычное оружие станет наносить видимые повреждения постройкам и деформировать их в реальном времени. Но неизвестно, будут ли разрушения заранее смоделированными, как раньше, или действительно создаваться «на лету». Если последнее, то для Frostbite это большой шаг вперед.

Многие современные движки используют разрушения – хоть и тот же Unreal Engine 3 (вспомните хотя бы Stranglehold), но сравнения даже с Frostbite (не говоря уже о Geo-Mod) они не выдерживают. Всему виной их ограниченность и заскриптованность: в UE3, например, крушение уровней бывает либо чисто декоративным, либо строго сюжетным.

Впрочем, не одной разрушаемостью живет физика в современных играх. Посмотрим на другие перспективные направления игровой науки.

DIGITAL MOLECULAR MATTER



Вот так DMM работает с программой Maya. Зеленое – это, кстати, стекло.

Отмененная игра про Индиану Джонса образца 2007 года. На скриншоте не только китаец под воздействием «эйфории», но еще и специальный гость – Digital Molecular Matter. Видите щепки, в которые превратились ворота?

Star Wars: The Force Unleashed уникальна в своем роде: игру питают аж три физических движка. За материалы отвечает DMM, за предметы Havok, а за людей – Euphoria.

В видеоиграх предметы часто делятся на два типа: те, что ломаются, и те, что не ломаются. Так было всегда, а редкие поверхности, ведущие себя, как им подобает в реальности, обычно важны для сюжета и моделируются отдельно от всего остального.

Но амбициозная технология Digital Molecular Matter от Pixelux Entertainment уже давно порывается исправить положение.

«Цифровая молекулярная материя» – это, в первую очередь, уникальный движок, отличающийся от всех своих собратьев. Его главная «фишка» – правдоподобная симуляция физических свойств внутриигровых объектов и их поведения при взаимодействии. Иными словами, с помощью жонглирования несколькими переменными можно сделать дерево, поддерживающее DMM, твердым, как камень, или скользким, подобно желе. В первом случае после сильных ударов оно будет крошиться (как и подобает камню), а во втором будет неестественно качаться, словно оно и вправду сделано из студня. А если делать дерево из железа, то после столкновений оно будет гнуться, а не ломаться.

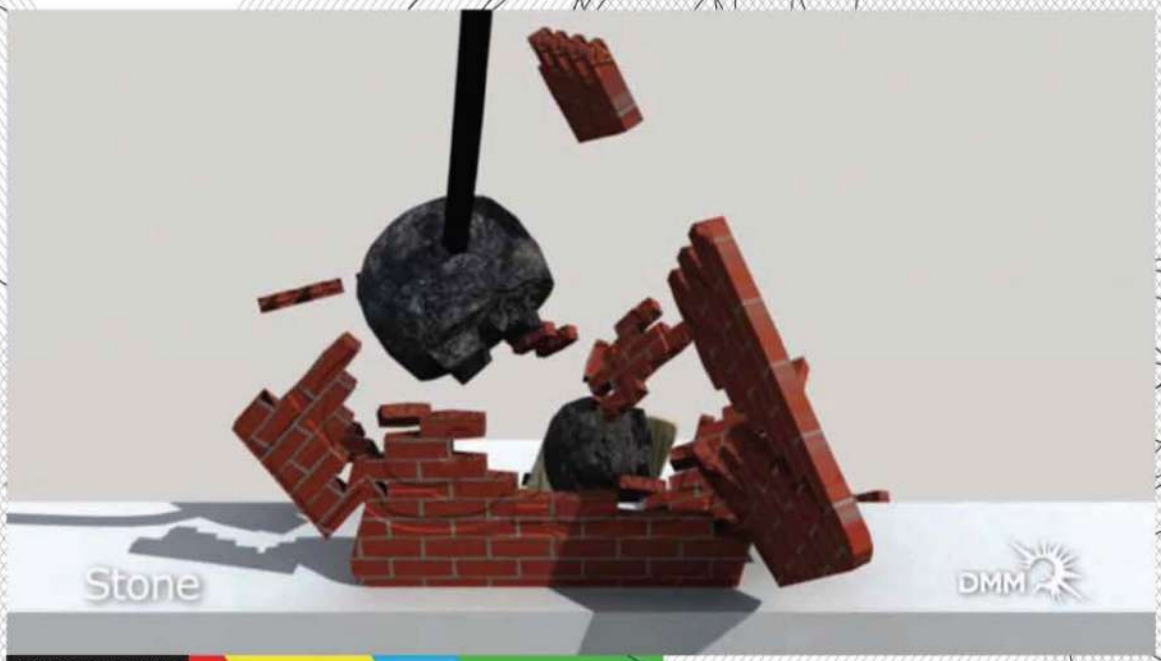
Кроме этого, технология DDM способна просчитывать вес объектов и, согласно законам физики, рушить постройки, в которых верхняя часть заметно тяжелее, чем основание, или где недостает важных несущих конструкций.

Для тех, кому мало реальных материалов, Digital Molecular Matter способна «изобретать»: с ее помощью не возбраняется создавать ультрапрочные негнущиеся металлы весом в один грамм и строить из них что-либо новое.

Разрабатывать это чудо техники начали шесть лет назад, а сбор нужной информации начался даже раньше, в 2003-м.

В июле 2005 об идее создать движок, правдоподобно изображающий поведение материи, прознал Ник Пэвис из LucasArts. Их студия как раз переформировалась и решила заняться чем-нибудь реалистичным и приземленным, поэтому для Pixelux Entertainment это был отличный шанс и попробовать свои наработки в деле, и получить выгодный контракт. Сказано – сделано: обсудив авторское видение будущего проекта, Pixelux занялась делом. Уже на следующую встречу они привезли демо своего движка (с огромным булыжником и башней, которую он ломал). Несмотря на кажущуюся примитивность и сырость, он, по словам руководителя операционного отдела Pixelux Вика Сохала, впечатлял.

Следующую демоверсию пришлось делать уже по заказу, чтобы показать, как будет работать DMM в игровом окружении. Для этого Pixelux попросили смоделировать имперского штурмовика (чем, помимо «Звездных войн», могут заниматься светлые умы



Digital Molecular Matter обрабатывает каждый кирпич в кладке.

LucasArts?) и заставить его летать через колонны под воздействием «силового толчка». Каждая из колонн должна была отличаться от другой физическими свойствами.

Но техники из Pixelux сработали лучше: они представили публике не просто зал, но дом, состоящий из трех помещений с самым разнообразным убранством: стеклами, деревянными окнами, кирпичными стенами, в которых каждый кирпичик был «настоящим», и так далее по списку. Даже солдата сделали при помощи DMM, а звуковые эффекты писались на основе информации, поступающей с самих объектов. Это позволило дереву трещать согласно повреждениям, а отдельным кирпичам звучать немного по-своему во время удара.

Подобная демонстрация быстро убедила LucasArts в оправданности вложений, и контракт был-таки подписан (причем с эксклюзивным правом на использование издателем технологии вплоть до 2008 года). Так и родился Star Wars: The Force Unleashed, который мы знаем и даже любим.

Показ игры в 2006 году впечатлял: каждый куст на уровне был анимирован с помощью DMM, а анимация людей создавалась на основе другой амбициозной технологии, Euphoria (о ней ниже). Конечный результат, вышедший через два года, нельзя назвать безупречным, но именно физика и ее применение в нем были выше всяких похвал: мельчайшие детали на уровне реагировали на «силовые» действия игрока.

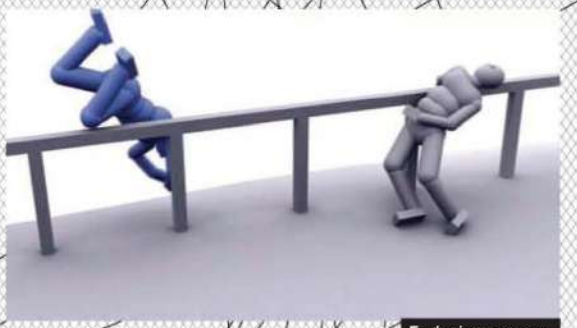
К сожалению, несмотря на подобный успех, Digital Molecular Matter так пока что и остается «технологией одной игры» (Force Unleashed 2 все-таки сиквел, а не совершенно новый проект): виноват в этом, конечно, эксклюзивный контракт с LucasArts. Indiana Jones and the Staff of Kings отменили, другие игры, о которых Сохал упоминал в 2009-м, либо умерли по пути на свет, либо были банальным мифом.

Думаем, технологию ждет большое будущее: ведь она еще и оптимизирована для работы со всеми современными приставками, включая слабомощную Nintendo Wii. Более того, DMM успешно применяли во время съемок «Аватара» Джеймса Камерона и «Запрещенного приема» Зака Снайдера для создания спецэффектов, а работа над новыми итерациями движка продолжается. Интересующимся будет любопытно узнать, что Digital Molecular Matter можно использовать с программами 3Ds Max и Maya, если хочется посмотреть технологию в действии... и если в кармане есть лишние 599 долларов. По крайней мере, столько стоит пробная оффлайновая версия, о цене на коммерческую остается только догадываться.

EUPHORIA

NaturalMotion решила доказать, что у Euphoria большое будущее в спортивных играх, выпустив в 2009 году средненький симулятор американского футбола Backbreaker (PS3, Xbox 360, iPhone). Физика там удалась на славу. Про саму игру этого не скажешь.

Некоторые эпизоды в GTA IV (PC, PS3, Xbox 360) создавались с явным расчетом на демонстрацию Euphoria во всей ее красе.



Euphoria адекватно реагирует на окружающую среду и предметы обстановки.

В Red Dead Redemption (PS3, Xbox 360) можно оценить всю реалистичность Euphoria, скрутив с помощью лассо какого-нибудь прохожего и прокатившись с ним по прериям.

Если в разговоре про «Цифровую молекулярную материю» надо долго объяснять, что это и где применялось, то с Euphoria все просто: это та самая технология из Grand Theft Auto 4, сделавшая пьяную походку реалистичной.

Вряд ли сотрудники NaturalMotion в 2001 году мечтали, что их разработки будут ассоциировать с этим, но что есть, то есть.

Разработка началась в 2001 году, сразу после формирования компании NaturalMotion, тогда еще просто филиала Оксфордского Университета, Торстеном Рейлом и Колмом Мэсси. В ту пору технология называлась Active Character Technology. Со временем ее переименовали в Dynamic Motion Synthesis. Идея была в том, чтобы сделать программу, способную создавать интерактивную модель, не использующую заранее записанную анимацию. Замысел увенчался успехом. Именно DMS составляет ядро всех последующих творений NaturalMotion, Endorphin и, собственно, Euphoria. Первую задействуют, когда надо быстро и качественно сделать предпросчитанную анимацию, а использовать Motion Capture по разным причинам не получается (это происходило на съемках фильмов «Троя», «Посейдон» и во время разработки The Getaway и Tekken 5). А Euphoria, несмотря на ту же основу, утилизирует DMS другим, куда более занятным путем: она создает компьютерную анимацию «на лету» с помощью полноценной симуляции 3D-персонажа, движения его мышц, тела и моторной нервной системы.

Структура DMS не особо отличается от других анимационных систем, построенных на физике: у человека есть внутренний скелет (точнее, его модель), который разграничивается суставами. Он приводится в движение с помощью нейронных сетей, работающих как операторы скелета (определяют, какие силы и куда прилагать). На все это накладываются небольшие скрипты (зависят от состояния, в котором пребывает модель).

Несмотря на столь мощную технологию под капотом, Euphoria по большей части применяют как обычное улучшение физики Rag doll. Она часто берет контроль над «тряпичной куклой» персонажа на несколько секунд, чтобы он занял физически правильное положение, а потом уступает место обычному motion capture. В некоторых случаях в дело включаются операторы, заставляющие героя прикрывать голову или сгруппировываться во время падения. Иногда они применяются для более плавного перехода из rag doll в motion capture.

На практике, однако, применять Euphoria надо с умом, поскольку анимация у нее получается пока не реалистичной, а довольно дерганой. Если убрать качающийся фильтр во время пьяной походки в GTA IV, это сразу станет заметно. Но грамотное дизайнерское решение скрыло недоделку. Точно так же с The Force Unleashed, где штурмовики под воздействием Силы начинают хвататься за окружающие их предметы. Делают они это не очень правдоподобно, зато весело и в какой-то степени достоверно (а кто на их месте не стал бы этого делать?).

Вывод: Euphoria – это интересная, но требующая правильной утилизации программа. В надежных руках она способна и горы свернуть.

PHYSX

...а так её видим мы.

Так воду видит PhysX...

Кафель в Batman: Arkham Asylum бьется только при поддержке вашей системой PhysX.

Сыграем в «найдите 10 отличий».

Модные плащи и горы осколков: только с nVidia PhysX!

Он же Ageia PhysX, он же nVidia PhysX. Физический движок от компании-лидера в индустрии игрового железа просто не мог провалиться – и действительно, сейчас он является одним из самых популярных.

Разработанный в 2006 году, PhysX первоначально должен был стать частью одноименного процессора, но в 2008 году перешел в собственность компании-гиганта nVidia, приспособившей технологию под свои собственные видеокарты и чипсеты.

Сейчас ее поддерживают все современные консоли и операционные системы Windows и Mac, а PhysX SDK (единственная подобная технология с аппаратным ускорением) доступна всем желающим для скачивания в виде драйвера.

В целом, спецификации PhysX мало чем отличаются от особенностей других физических движков: поддержка твердых тел, обработка жидкостей и тканей в наличии. Разница лишь в том, что для оптимальной работы ему первое время нужно было не только программное обеспечение, но и специальное железо, заботливо предоставляемое компанией nVidia. Сейчас, впрочем, большая часть видеокарточек самостоятельно способны поддерживать софт PhysX. Теперь не обязательно иметь дополнительную железку в корпусе, чтобы видеть реалистичные ткани и стекло Mirror's Edge и разбивать кафель в Batman: Arkham Asylum. Хотя в большинстве игр бонусы PhysX настолько мелкие, что многие их даже не замечают.

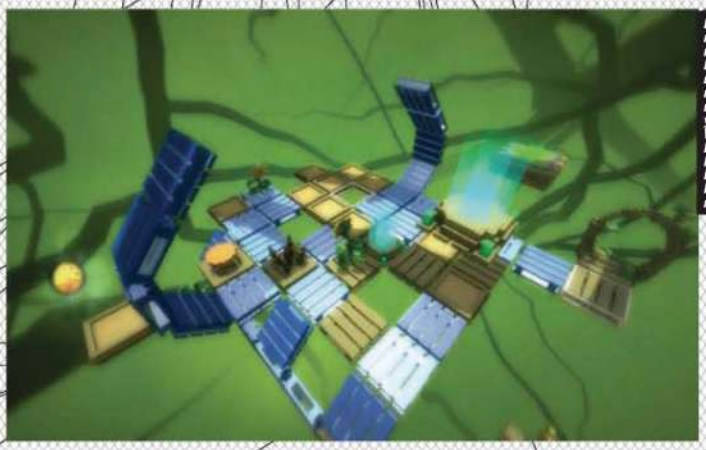
Главной особенностью движка является его универсальность: для работы на среднем уровне не требуются даже видеокарты или процессоры марки GeForce.

Стоит отметить, что технология продолжает развиваться. Например, год назад (в Mafia 2) появилась надстройка движка под названием APEX PhysX, способная изображать поведение тканей, растительности и разрушаемых объектов реалистичнее прежнего. Может, с годами все эти летящие газеты начнут каким-то образом влиять на геймплей? Узнаем в будущем.

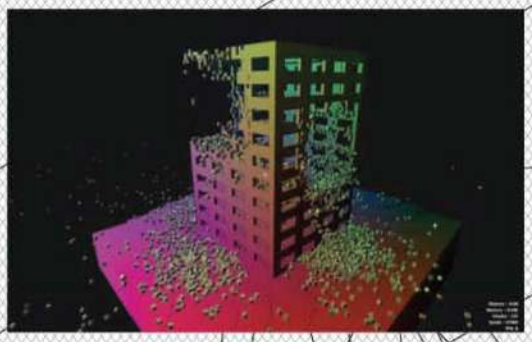
BULLET

ПРОЧИЕ УЧАСТНИКИ РЫНКА

Чтобы никого не обижать, коротко расскажем об остальных известных физических движках: Rag Doll устарел, Havok стареет, но пока вполне жив, Open Dynamics Engine отлично изображает столкновения объектов и благополучно занимает четвертое место по популярности после Bullet, а у Newton Game Dynamics медленная скорость, но крайне точная система вычислений.



Несмотря на всю свою мощность, Bullet Physics в основном применяют в проектах уровня Hot Wheels: Battle Force (Wii, Nintendo DS) и Puzzle Dimension (PC, на скриншоте).



За ряд спецэффектов и за столкновения твердых тел в фильме «2012» Роланда Эммериха отвечал Bullet Physics.

Творение Эрвина Куманса, бывшего сотрудника не нуждающейся в представлениях Havok и соавтора программы по созданию 3D-демок Game Blender, может претендовать на звание одного из самых малоизвестных физических движков этого поколения. По крайней мере, для геймеров. У разработчиков он вполне себе в почете: технология занимает третье место по популярности после PhysX и Havok. Впрочем, в отличие от двух других движков, Bullet распространяется бесплатно, а потому его используют часто для мелких проектов. Коротко о технологических аспектах: Bullet Physics умеет сложно просчитывать столкновения различных геометрических фигур, может добротно симулировать жидкости и газы с помощью гидродинамики сглаженных частиц, поддерживает и мягкие, и твердые тела, а кроме того, к движку не возбраняется подключать собственные программы для экспериментов. С мягкими и твердыми телами Bullet Physics, в отличие от многих других физических движков, обращается осторожно, разграничивая и учитывая свойства их материалов (например, Unreal Engine 3 этого не делает, поэтому труп там ведет себя, как груда тряпок, норовя «прилипнуть» к ногам), а также ставя разного рода ограничители, не позволяющие телам складываться «гармошкой».

Несмотря на мощный мотор, Bullet Physics не так часто использовался в играх-блокбастерах. Самыми известными «клиентами» Эрвина Куманса стали Rockstar с их Grand Thief Auto 4 и Red Dead Redemption. Не стоит долго ломать голову над тем, почему же в графе «физический движок» Bullet там не указан. Ответ прост: в родной RAGE от Rockstar эта технология уже впаяна. Помимо игровой индустрии, Bullet Physics используют и в кино: спецэффекты в «2012», «Хэнкоке», «Команде А» и «Шерлоке Холмсе» базируются именно на этой технологии. ■

Автор:
Анатолий Сонин

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

РОЛЬ КАМЕРЫ В ИГРАХ

ПРИНЯТО СЧИТАТЬ, ЧТО РАБОТЕ КАМЕРЫ В ИГРАХ ОТВОДИТСЯ РОЛЬ ВТОРОГО ПЛАНА. ВРАГИ, ЛОКАЦИИ, СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖА – ВОТ ЧТО ВАЖНО, А КАМЕРА ПРОСТО ГДЕ-ТО БОЛТАЕТСЯ, И НИКТО ЕЕ ВРОДЕ БЫ НЕ ЗАМЕЧАЕТ. НА САМОМ ДЕЛЕ ВЫБРАТЬ ТАКИЕ РАКУРСЫ, КОТОРЫЕ НЕ РАЗДРАЖАЮТ, ПОДХОДЯТ ДЛЯ ГЕЙМПЛЕЯ И ПОКАЗЫВАЮТ УРОВНИ ВО ВСЕЙ КРАСЕ – ЗАДАЧА НЕ ТОЛЬКО СЛОЖНАЯ, НО ЕЩЕ И ОЧЕНЬ ВАЖНАЯ. В КНИГАХ И КИНО МОЖНО РАССКАЗЫВАТЬ ИСТОРИЮ ХОТЬ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА, ХОТЬ ОТ ВТОРОГО, ХОТЬ ОТ ТРЕТЬЕГО – И МАЛО ЧТО ИЗМЕНИТСЯ. В ИГРАХ ЖЕ СМЕНА ПЕРСПЕКТИВЫ МЕНЯЕТ ЖАНР И ПОДМИНАЕТ ПОД СЕБЯ ВЕСЬ ГЕЙМПЛЕЙ.

ДВУХ МНЕНИЙ БЫТЬ НЕ МОЖЕТ: КАМЕРА ЗАДАЕТ ТОН ВСЕЙ ИГРЫ. ВИД ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА ПРЕДПОЛАГАЕТ РЕАЛИЗМ И ПОГРУЖЕНИЕ, ВИД ИЗ-ЗА СПИНЫ – ДИНАМИЧНОСТЬ И КРАСОЧНОСТЬ, ФИКСИРОВАННЫЕ РАКУРСЫ В ДУХЕ КВЕСТОВ РАСПОЛАГАЮТ К ДРАМАТИЗМУ И АТМОСФЕРНОСТИ, ВИД СБОКУ ВЫЗЫВАЕТ ОТСТРАНЕННОСТЬ, СВЕРХУ – ДАЕТ ПОЧУВСТВОВАТЬ ВЛАСТЬ. КАМЕРА СЛУЖИТ НЕ ТОЛЬКО ГЕЙМПЛЕЮ, ОНА ПОМОГАЕТ РАСКРЫТЬ СЕТТИНГ И ПОРОДНИТЬСЯ С ПЕРСОНАЖАМИ. А ЕСЛИ ГОВОРИТЬ О БОЛЕЕ ПРАГМАТИЧНЫХ ВЕЩАХ, КАМЕРА ТАКЖЕ ОПРЕДЕЛЯЕТ БЮДЖЕТ И ЖАНР: FPS СОПЕРНИЧАЮТ НА МИРОВОМ РЫНКЕ С ДРУГИМИ FPS, TPS – С ДРУГИМИ TPS. ТАК ЧТО ВЫБОР УГЛА ОБЗОРА СТАНОВИТСЯ ОДНИМ ИЗ КЛЮЧЕВЫХ РЕШЕНИЙ ПРИ РАЗРАБОТКЕ.

ВИД ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

Вид от первого лица принято считать самым «погружающим» в игру, но на самом деле это не совсем так.

Погружение вызывается, по большому счету, тремя вещами: ассоциацией игрока с персонажем (ясно, кто ты), осознанием локации (ясно, где ты) и ощущением физической связи персонажа с миром (то есть пункта «кто ты» с пунктом «где ты»).

Начнем с ассоциации. В реальном мире мы постоянно «чувствуем себя»: ощущаем свое тело и всегда прекрасно знаем, где находятся наши руки и ноги, – и никакой больше ассоциации нам не нужно. В играх же это надо передать визуально, при поддержке камеры.

С камерой от первого лица, сами понимаете, почувствовать тело персонажа сложно, отсюда и все проблемы с ассоциацией. В FPS многое отдается на откуп воображению геймера: при игре в Half-Life мы не знаем, как выглядит бегающий и прыгающий Фримен, мы не можем поместить себя в его роль – нам остается лишь выбросить образ «Фримена» целиком и вообразить, что главным героем являемся мы сами: тогда получится додумать невидимые конечности. Логично заключить, что в экшнах от третьего лица ассоциация с персонажем выходит лучше, но это слишком однобокий взгляд. Геймеры все разные: кому-то проще вообразить самого себя за камерой, кому-то удобней влезть в готовую шкуру Эцио или Айзека Кларка. К тому же иные FPS не стесняются делать героя видимым и узнаваемым: вспомним хотя бы Mirror's Edge, где руки и ноги Фейф постоянно в кадре, а ее отражение регулярно мелькает в окнах небоскребов.

Второй пункт погружения – осознание виртуального мира. Тут естественным было бы воздать хвалу FPS – естественным, но не верным. В шутерах от первого лица мы видим мир с родной для человека точки зрения, и нам легко в нем ориентироваться, но здесь есть свои проблемы. FPS, например, дают очень ограниченную область обзора – в реальности у людей широкое периферическое зрение, мы видим область почти в 160 градусов. На экране монитора такое пространство не уместить – здесь угол сжимается градусов до 60-70, и ориентироваться становится сложней. Можно, конечно, подключить три монитора и обставиться ими со всех сторон (и некоторые фанаты гонок действительно так делают), но для простых людей это уж больно затратно.

Наконец, с иллюзией связи персонажа и локации в FPS совсем плохо: мы ведь не видим героя и понятия не имеем, как он взаимодействует с миром вокруг. Впрочем, эффекта физического присутствия добиваются в FPS иными, более ухищренными способами: за счет реалистичной фокусировки на разных объектах, повторения камерой естественных движений головы (вспомните вид от первого лица в Shift) и разнообразных фильтров, которые символизируют помутнение рассудка, ранение или контузию (как в Call of Duty и Medal of Honor). Все это создает ощущение, что герой реагирует на происходящее, из-за чего появляется небольшой мостик между мирами по разные стороны монитора.

Как видите, по объективным параметрам вид от первого лица проигрывает виду от лица третьего. Но не стоит недооценивать силу воображения: для людей, склонных к творческому мышлению, FPS могут быть намного более «атмосферными», чем TPS – главное не забывать, что ответственность за погружение в такие игры лежит не только на разработчиках, но и на геймерах.

У FPS есть еще одно очень важное отличие от других игр: повышенная интимность. При виде из глаз исчезает посредник в виде персонажа, мы взаимодействуем с виртуальным миром напрямую. И для шутеров, где сеттинг играет важную роль, это может быть крайне полезно. Вспомните первые минуты в Rapture из BioShock: какой восторг охватывает игрока, когда он выплывает к маяку и впервые спускается в залы подводного города. Уверен, впечатления от знакомства с миром были бы притуплены, если бы между нами и Rapture стоял персонаж-посредник. То же можно сказать про Сиродиил из Oblivion или столичную пустошь из Fallout 3.

В старых играх вид от первого лица еще и помогал забыть о страшненькой анимации – по крайней мере, кособокий персонаж не маячил все время на экране.

Сериал Shift отлично показывает, насколько «погружающей» может быть камера от первого лица. Подключите руль, врубите колонки на полную мощность, и на время заезда вы забудете, где находитесь.

ВЗГЛЯД НА СВОЕ ТЕЛО

В большинстве игр от первого лица конечности персонажа показывают в искаженной перспективе – как ни странно, делается это не для стилизации, а, наоборот, для создания иллюзии реализма. Попробуйте вытянуть руку вперед – в жизни ее видно чуть ли ни по самое плечо, а в играх показывают хорошо если до локтя.

Или попробуйте встать и посмотреть вниз – вы увидите все свое тело, ноги и даже руки. В Mirror's Edge взгляд вниз показывает лишь вот что:

Получается, у героя огромные ноги, которые растут почти до головы, обрубленные руки и длинная вытянутая вперед шея – это страшный мутант, но именно так естественней всего видеть свое тело в FPS-играх. Кстати, отражения героя в зеркалах и его тень никак не затрагиваются всеми этими мутациями: они просчитываются на основе другой модельки – той, у которой нормальные человеческие пропорции.

ВИД ИЗ-ЗА СПИНЫ

Такой вид по качеству погружения не уступает виду из глаз, а для игр с большим миром он зачастую жизненно необходим.

Ассоциация с персонажем в TPS происходит естественно: мы видим героя, понимаем, как он двигается, привыкаем к нему и постепенно вживаемся в заранее созданную роль, учимся чувствовать чужое тело. Плюс твердо заданный герой полезен для сюжета: в TPS можно рассказывать более личные и эмоциональные истории, которые с безликим протагонистом FPS выглядели бы блекло. Тот же Max Payne серьезно потерял бы в драматизме, если бы превратился в шутер от первого лица. Возможно, именно поэтому японцы никогда не делают FPS: уж больно они любят ярких персонажей.

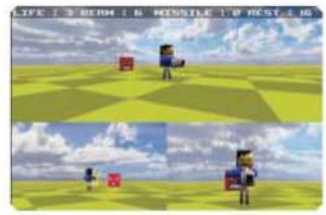
Осознание мира в таких играх работает вообще прекрасно: так как камера висит за спиной героя, мы получаем широкий обзор и можем разглядеть уровень намного лучше, чем в FPS. Поэтому, наверное, так мало выходит FPS-игр с открытым миром: ведь с камерой из глаз в большом городе сложно было бы ориентироваться. Кроме того, в TPS лучше ощущается масштаб локаций: размеры окружения всегда можно оценить, сравнив их с высотой своего персонажа.

Но лучше всего дело обстоит тут с главным элементом «погружения» – эффектом физического присутствия персонажа в мире. Возьмем какой-нибудь Assassin's Creed: мы постоянно видим, как уверенно Эцио взаимодействует с локацией – он опирается на уступы, карабкается по стенам, висит на карнизах, отталкивает людей в толпе – и мы чувствуем, что персонаж существует, а именно это и делает его мир настолько реальным и затягивающим. То же можно сказать и о GTA IV: благодаря физическому движку Euphoria Нико и другие горожане так естественно взбираются на бордюры и лестницы, пихаются локтями и бросаются под машины, что Либерти-Сити кажется реальней мира за окном.

В отличие от камеры «из глаз», у TPS-камеры существует масса разновид-

ВИД ОТ ВТОРОГО ЛИЦА

Вид камеры, непопулярный по очевидным причинам, пробрался-таки в некоторые инди-проекты – например, в браузерку Second Person Shooter Zato, которая бесплатно доступна по адресу www.kongregate.com/games/himojii/second-person-shooter-zato. Как и следует из названия, мир и своего персонажа игрок тут видит из глаз врага – противник появляется на карте и идет к герою, а от нас требуют лишь вовремя повернуться к камере и сделать выстрел. Блокбастер с такой завязкой не соберешь, но для простенького инди-развлечения подходит.



Если бы Max Payne был FPS, титульный герой вряд ли бы стал настолько известным.

С видом от первого лица чудища Shadow of the Colossus смотрелись бы совсем не так внушительно – не чувствовался бы масштаб.

ностей. В некоторых проектах поворот камеры привязывают к движениям героя – так создается «танковый» эффект из Resident Evil 5 и Dead Space: получается не очень удобно, но зато поддерживается хоррор-атмосфера, а стрельба оказывается более точной. Другой раз камеру делают свободной, но с авто-подводкой: как, например, в объемных выпусках Mario и Zelda – угол обзора тут можно настраивать, но он и без этого следует за героем и крутится как надо.

Камера прочно закреплена за спиной Айзека и двигается только вместе с самим героем. Чувство клаустрофобии гарантировано, а для хоррора именно это и нужно.

Вид из кокпита делает гонку более реалистичной, а вид «из-за спины» прибавляет динамичности. В Split/Second акцент сделали на «динамичный» подход.

В огромном Либерти-Сити с узким углом обзора FPS ориентироваться было бы неудобно.

ИГРЫ-ГИБРИДЫ

В каждой игре есть «основная» камера, но на практике проекты обычно совмещают в себе разные перспективы. Вот вам простой пример.

Assassin's Creed предлагает свободную камеру от третьего лица большую часть игры…

…переключается на «танковую» камеру при прицеливании…

…вид от первого лица при входе в Анимус…

…и фиксированную камеру в интерактивных роликах.

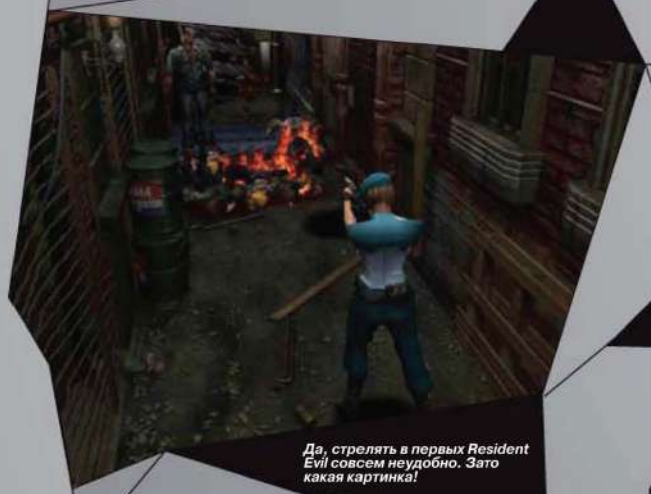
ФИКСИРОВАННАЯ **КАМЕРА**

В 90-х, во времена суровых технических ограничений, этот вид камеры был жутко популярен. Фиксированный угол обзора встречался тогда не только во всех квестах, но даже в экшнах: вспомните хотя бы первые выпуски Resident Evil и Alone in the Dark, где на локации приходилось смотреть будто бы через камеры, развешенные под потолком. Задники в таких играх заранее прорисовывались, а поэтому угол обзора был не столько драматическим приемом, сколько суровой необходимостью. Впрочем, его ценность для жанра этим не ограничилась – до сих пор выходит куча игр, где камера если не висит в углу, то как минимум следует за героем по заранее созданным «рельсам». В консольных экшнах это встречается на каждом шагу: в ранних Metal Gear Solid, в Devil May Cry, God of War, Ninja Gaiden и их многочисленных клонах. Что же делает такой вид обзора притягательным для разработчиков?

Очевидно, что по качеству «погружения» такая камера проигрывает виду из-за спины. Тяжело окунуться в мир, если мир этот даже разглядеть толком не дают; сложно вжиться в роль персонажа, если зачастую не видно то, что у персонажа находится перед носом. Так почему же фиксированная камера кажется нам такой естественной? Ответ простой: кино. Мы все так много смотрели фильмов, что совершенно свыклись с идеей независимой камеры, которая летает по сцене, как ей вздумается, приближается к персонажам и удаляется от них по желанию режиссера. Мы привыкли видеть героев из точки, выбранной оператором, – современная культура научила нас считать это нормальным.

Фиксированная камера вообще переносит в игры много «киношных» деталей: да, она мешает «погрузиться» в мир, но она, в то же время, показывает этот мир с самых драматичных ракурсов. И это полезно для игр, где важна атмосфера – то есть для квестов и хорроров.

В экшнах вроде Devil May Cry и Dante's Inferno такую точку обзора выбирают, пожалуй, из более прагматичных соображений. Это, во-первых, дешево: надо создавать не всю локацию, а только видимую ее часть. Во-вторых, практично: если игрок постоянно подбирает комбоатаки и уклоняется от ударов, у него попросту нет времени возиться с камерой.



Да, стрелять в первых Resident Evil совсем неудобно. Зато какая картинка!

В японских RPG долгие годы предпочитали именно фиксированную камеру. Потому, наверное, что драматизм в этом жанре азиаты всегда ставили на первое место.

В квестах фиксированная камера не планирует выходить из моды.

ВИД СБОКУ

Как и фиксированно-драматичная камера, камера с видом сбоку тянется корнями в другие виды искусства.

Она даже не пытается «погрузить» нас в виртуальный мир – в платформерах вроде Super Mario Bros. мы вытесняемся за пределы игрового поля и смотрим на него со стороны. Это, впрочем, не кажется странным: к такому ракурсу мы привыкли в театре и живописи. HD-римейки плоских платформеров с видом сбоку выходят по сей день и даже пользуются популярностью: все потому, что этот вид обзора давно принят человеком как естественный – пускай и в других формах искусства. Да и для многих механик геймплея он подходит: вид сбоку прижился в файтингах, его используют в платформерах и акробатических головоломках, даже в некоторых MMO.

Mirror's Edge для iPhone показывает, насколько серьезно смена перспективы может повлиять на игру.

ВИД СВЕРХУ

Камера, висящая высоко наверху, – еще одна «отстраненная» камера, которая не предполагает «погружения» в мир.

Вместо этого она дает геймерам ощущение тотального контроля: когда игрок нависает над полем, видит всех персонажей и всю локацию, он начинает в буквальном смысле чувствовать свою власть – и стратегические игры построены вокруг этого самого ощущения. Именно поэтому попытки добавить в стратегии вид от первого или третьего лица редко заканчивались успехом: игрок ощущает себя либо всемогущим генералом, либо беспомощным солдатом – промежуточного состояния нету. Ну и, конечно, для геймплея стратегий вид «из глаз бога» подходит идеально – все максимально удобно и доступно. Как и вид сбоку, вид сверху знаком человеку с детства: ведь мы все баловались с солдатиками и настольными играми (а кто-то, возможно, и с куклами – для таких есть The Sims).

Из всего этого довольно очевидно, что вид сверху плохо подходит для RPG – хотя именно в них он долгое время и использовался. Ролевые игры должны погружать вас в роль героя и в воображаемый мир – и это намного лучше достигается с видом из глаз или из-за спины. Камера, показывающая действие сверху, дает лишь точный контроль над действиями персонажей и пьянящее ощущение власти – а в игре, где управляешь всего одним героем (вроде Fallout), это лишнее. Если под вашим руководством целый отряд (как в Baldur's Gate или Dragon Age), такая камера еще может быть уместна – но ее минусы для многих игроков все же будут перевешивать потенциальные плюсы. ■

Логика подсказывает, что вид сверху плохо подходит для ролевой игры с одним персонажем. А вот вид из глаз для нее должен быть идеален: ведь он активно заставляет геймера отыгрывать воображаемую роль.

В стратегиях чувство власти геймера играет ключевую роль.

Автор:
Николай Арсеньев

ПАНЦИРЬ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА

Lian Li представила уникальный PC-U6 Cowry

Lian Li не перестает экспериментировать и удивлять общественность. Компания официально представила корпус PC-U6 Cowry в виде морской ракушки.

Cowry выглядит неординарно, что только в плюс. Такой корпус просто необходимо выставлять напоказ и уж точно не стоит прятать под компьютерным столом, тем более что у него есть эффектная круговая подсветка, которую вы можете видеть на фото. По характеристикам перед нами Middle Tower, совместимый с системными платами форм-факторов Micro-ATX и Mini-ITX. Но это вовсе не значит, что, используя такой корпус в качестве основы, нельзя собрать производительную систему – еще как можно! Благодаря своей конструкции он способен вместить карты длиной до 310 мм. Напомним, что длина GeForce GTX 580 всего 270 мм, с другой стороны, Radeon HD 6990 точно не поместится со своими 340 мм. Можно установить до четырех плат на системную плату.

Возможности расширения вполне хороши, есть место под одно 5.25-дюймовое устройство, три 3.5-дюймовых винчестера и еще два 2.5-дюймовых. В нижней части лицевой панели находятся порты eSATA, 2x USB 3.0 и аудиоразъемы. Благодаря конструкции, провода можно спрятать в нижней части корпуса, затем продеть через перегородку и подключить к плате. Для охлаждения используются два 120-мм вентилятора на боковой стенке, еще по одному можно установить на задней и верхней частях корпуса. В наличии регулятор скорости. Разъемы под СВО в наличии. Под блок питания отведено местечко внизу.

Lian Li PC-U6 Cowry сделан из алюминия, весит 4.5 кг, габариты 219x500x410 мм. Стоимость диковинки $350.

МОБИЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР

Первый планшет от WEXLER

Хотя роль планшетов еще определена не до конца, они все равно упорно проникают в нашу жизнь. Своей версией планшета решила порадовать нас компания WEXLER.

При взгляде на WEXLER.TAB сразу удивляешься внешнему виду. Цвет корпуса белый, что не так часто встречается. Будут ли другие версии, пока неизвестно. В устройстве используется 8-дюймовый ЖК-дисплей с технологией multi-touch. О разрешении данных нет. В основу планшета лег одноядерный ARM-процессор с частотой 1.2 ГГц, аппаратный видеоускоритель и 512 Мбайт оперативной памяти. Встроенного дискового пространства объемом 4 Гбайт хватит лишь на первое время, тем более что количество приложений в Android Market зашкаливает, музыка и видео также занимают немало места. Решение проблемы кроется в разъеме для карт памяти MicroSD (до 32 Гбайт).

Современная начинка позволяет WEXLER.TAB воспроизводить видео с разрешением до 1080p. При желании, видеоряд можно вывести на телевизор или монитор благодаря наличию порта mini-HDMI. Возможности работы с беспроводными сетями соответствуют современным требованиям: тут вам и Wi-Fi, и модуль 3G. Есть еще датчик положения в пространстве, GPS-приемник и веб-камера. Для подключения наушников используется 3.5-мм разъем, в наличии микрофон и динамик. Соединение с компьютером осуществляется через порт Mini-USB.

В качестве системы используется Android версии 2.3. Емкости аккумулятора хватает на 6 часов беспрерывной работы (с включенным Wi-Fi). Весит WEXLER.TAB 690 г, толщина варьируется от 7 до 13 мм. Цена устройства – 10 тыс. руб.

ДОЛОЙ ПРИСТАВКУ «TI»

Дебют NVIDIA GeForce GTX 560

Не успела AMD отметиться выпуском очередных видеокарт сегмента middle-end, как NVIDIA ответила графическим процессором GeForce GTX 560 на базе все той же архитектуры Fermi с поддержкой технологий PhysX, 3D Vision, SLI и Surround.

GeForce GTX 560 является младшей сестрой модели с приставкой Ti. При этом объем памяти, ее скорость и ширина шины остались прежними, а именно 1024 Мбайт GDDR5, 4008 МГц, 256 бит. Немного порезали CUDA-процессоры и текстурные блоки, которых стало 336/56 штук вместо 384/64. Чуть изменились частоты графического процессора и шейдеров, они опустились с отметки 822/1644 МГц до 810/1620 МГц. Надо признать, что изменения несущественны и не сильно повлияют на производительность. При этом тепловыделение упало довольно существенно – до 150 Вт, т.е. минус 20 Вт. Для питания понадобится два 6-пиновых кабеля.

Если еще раз приглядеться к характеристикам новичка, станет ясно, что перед нами аналог GeForce GTX 460, только с куда более высокими частотами и при этом меньшим тепловыделением (150 Вт против 160 Вт). Что тут сказать? Прогресс не стоит на месте. Стандартно GeForce GTX 560 снабжена парочкой разъемов DVI и одним mini-HDMI. Без поддержки 2-way SLI не обошлось. Система охлаждения тихая, по схеме вполне привычная, с парой тепловых трубок и вентилятором посередине.

Уже сегодня карта продается по цене порядка 5600 руб.

P.S. NVIDIA готовит к выпуску драйверы GeForce R275, в которых появится автоматическое обновление, AA- и SLI-профили.

МОБИЛЬНАЯ АКУСТИКА

Edifier представляет MP15

Дачный сезон в разгаре, но это не значит, что придется забыть про игры и прочие развлечения. Рецепт простой: берем ноутбук и портативную акустическую систему с собой. Нечто подобное нам как раз предлагает компания Edifier, выпустившая устройство под названием MP15.

Смотрится Edifier MP15 современно. Размеры его равны 200x60x33 мм, в то время как вес всего-то 200 г. Гаджет снабжен встроенным аккумулятором, которого хватает не менее чем на 6 часов работы. Подпитывать Edifier MP15 можно через порт Mini-USB. В наличии, конечно же, аудиовход, через который и предстоит подключать внешние источники звука, например, ноутбук или планшет. Подключаем девайс, выставляем подставку и наслаждаемся звучанием.

Впрочем, ничто не мешает обойтись без каких либо подключений, система самодостаточна, ибо умеет проигрывать файлы формата MP3. Для этого понадобится карта памяти (SD). На корпусе Edifier MP15 есть клавиши для управления плеером. Не хватает разве что функции shuffle. Конструкция включает два динамика с алюминиевой мембраной мощностью по 1 Вт каждый. Для умеренного прослушивания музыки и просмотра фильмов достаточно.

Информации о стоимости нет.

ШЕСТАЯ ПЕРЕДАЧА

Выпуск SSD-накопителей Corsair Force 3

Долго мы ждали официального пришествия SSD-накопителей на базе нового поколения контроллеров от SandForce. И дождались! Corsair выкатила линейку Force 3, которая задает новую планку скорости.

Серия Force 3 включает модели емкостью 240, 120 и 60 Гбайт. Их объединяет поддержка интерфейса SATA 3.0 (6.0 Гбит/с) и использование контроллера SandForce SF-2281, позволяющего достигать линейной скорости чтения и записи аж 550 Мбайт/с и 520 Мбайт/с соответственно, в то время как количество операций ввода/вывода достигло отметки 85000K IOPS. Стоит ли говорить, насколько большой прирост скорости загрузки системы и программ мы получим? Вот уж точно, пришло время переходить на SATA 3.0, возможности 2-го поколения стандарта явно не позволят раскрыть потенциал подобных накопителей. Force 3 обратно совместимы с SATA II, что неудивительно. Технология TRIM, конечно же, в наличии. Время работы на отказ – 1 млн часов.

Для большего удобства комплект поставки включает адаптер для установки 2.5-дюймового винчестера в 3.5-дюймовый отсек. До сих пор корпусов с соответствующими разъемами не так и много.Стоимость накопителей Corsair Force 3 емкостью 60, 120 и 240 Гбайт должна составить $139, $219 и $499, соответственно.

БАСОВ МАЛО НЕ БЫВАЕТ

KOSS UR50 – полноразмерные уши

Компания KOSS в свою очередь выпустила полноразмерные наушники закрытого типа – модель UR50. Наушники хороши тем, что подходят для любого использования, что в пути, что с компьютером.

Они имеют хорошую шумоизоляцию. На живых и сочных басах, свойственных этой акустике, производитель сделал особый акцент. При всем при этом UR50 обладают легкой конструкцией и высоким уровнем комфорта.

Неодимовые динамики KOSS UR50 воспроизводят частоты с 16 Гц и до 22000 Гц, сопротивление равно 36 Ом, а чувствительность – 102 дБ. Конструкция включает регулируемое мягкое оголовье, поддерживаемое металлической основой, чаши амбушюр мониторного типа, их можно поворачивать. Это позволяет пользователю складывать наушники для удобной транспортировки.

«Ушки» оснащены шнуром повышенной прочности (Flex-Cord), длина которого составляет 1.2 м. Гарантия пожизненная, цена наушников – 1200 руб.

ПРЕВРАЩАЕМ IPHONE В МЕДИАЦЕНТР

Аудиосистема производства Harman Kardon

Продукция Apple снискала большую популярность во всем мире, «яблочная» экосистема обросла множеством полезных и не очень гаджетов на любой вкус. Harman Kardon не без удовольствия представляет портативную аудиосистему для iPhone и iPod под названием Go+Play Micro.

Harman Kardon Go+Play Micro выполнена в необычном корпусе черного цвета с применением элементов из нержавеющей стали. Устройство играет роль докстанции для iPhone/iPod, позволяя одновременно еще и подзаряжать аккумулятор гаджетов. На новинке расположены кнопки включения системы, а также регулировки громкости. За звук отвечает пара динамиков мощностью 15 Вт каждый и сабвуфер на 30 Вт, диапазон воспроизводимых частот – 70-20000 Гц. Можно быть уверенным, что громкость будет как минимум на уровне, да и за качество звучания переживать не стоит, учитывая имя производителя.

Возможности системы не ограничиваются совместимостью с iPod и iPhone, в наличии 3.5-мм аудиовход, через который пользователь волен подключать любое внешнее устройство, например, ноутбук, планшет и т.д. Устройство будет надежно держаться на любой поверхности благодаря прорезиненным ножкам, для переноски можно воспользоваться ручкой. Harman Kardon Go+Play Micro отнюдь немаленькие, габариты составили 50x23x24 см, а вес 3.9 кг. Комплект поставки включает функциональный пульт дистанционного управления.

Ценник Harman Kardon Go+Play Micro – 12 000 руб.

Автор:
Евгений Никифоров

CORPUS VULGARIS

ТЕСТИРОВАНИЕ КОРПУСОВ СРЕДНЕГО ЦЕНОВОГО ДИАПАЗОНА

Выбор корпуса – дело не самое простое. И к данному процессу необходимо подойти весьма осознанно, со знанием всех тонкостей. Чтобы вы знали, на какие особенности будущего жилища для компьютера необходимо обратить внимание, перейдем непосредственно к сегодняшнему тесту.

БРАТСТВО КОЛЬЦА

Стоит только взглянуть на широкий ассортимент всевозможных корпусов на рынке, чтобы понять – выбор этот не легче приобретения автомобиля. Вспоминаются слова известного героя: «Машина – не роскошь, а средство передвижения». Цитата турецкоподданного Остапа Сулеймана однозначно сможет разделить всех пользователей ПК на две группы: на людей, которым все равно, как выглядит корпус, вмещающий все «железо», и на тех, кто думает не только об эстетическом удовольствии от красивого девайса, но и о функциональной пользе при сборке и эксплуатации системного блока. Сегодняшнее тестирование сформировано именно для второй категории людей. Ведь порядка 200 долларов за «железное хранилище» отважится отдать лишь этот контингент пользователей. А вот будут ли данные траты напрасны, нам и предстоит сегодня выяснить.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Главное, на что мы обращали внимание при тестировании корпусов, – это ощущения, которые мы испытали в процессе эксплуатации данных устройств. Поэтому акцент в статье будет сделан именно на это. Однако не стоит забывать и про температурные показатели «железа», установленного внутри корпуса: за комфортные и прохладные условия комплектующие точно скажут вам спасибо в виде тихой и долгой работы. Во время тестирования мы измеряли температуру процессора, видеокарты и жесткого диска. «Камень» максимально загружался вычислительным приложением LinX. А вот видеокарта – синтетическим приложением FurMark.

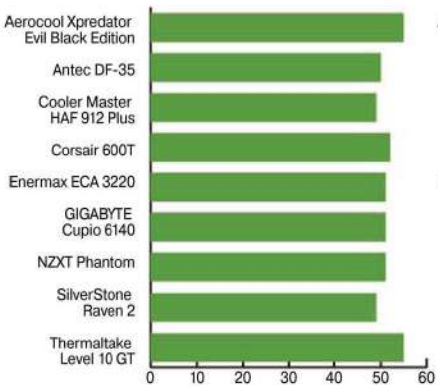
СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

- Aerocool Xpredator Evil Black Edition
- Antec DF-35
- Cooler Master HAF 912 Plus
- Corsair 600T
- Enermax ECA 3220
- GIGABYTE Cupio 6140
- NZXT Phantom
- SilverStone Raven 2 (RV02-EW)
- Thermaltake Level 10 GT

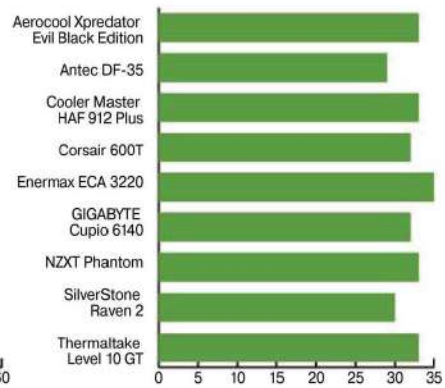
ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **СИСТЕМНАЯ ПЛАТА:** ASRock 890FX Deluxe3
- **ПРОЦЕССОР:** AMD Phenom II 970, 3500 МГц
- **КУЛЕР:** Zalman CNPS 10X Extreme
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** Corsair Dominator GT 2000 МГц, 4 Гбайт
- **ВИДЕОКАРТА:** SAPPHIRE Radeon HD 6970
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** Western Digital WD2001FASS, 2 Тбайт
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** FSP Epsilon, 700 Вт
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows Vista x64

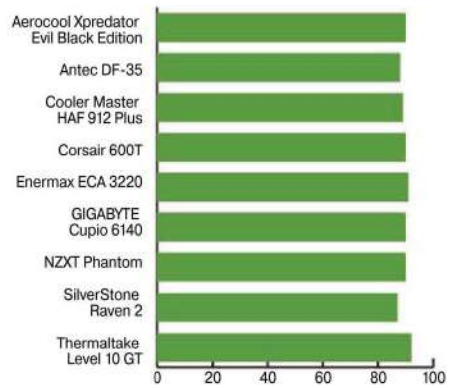
Наконец, температуру HDD фиксировал программный комбайн AIDA64 Extreme Edition. Комплектующие тестировались в закрытом корпусе в течение 20 минут, все доступные вентиляторы работали в штатном режиме.



«Не все то золото, что блестит» – гласит мудрая поговорка. Большой – не значит холодный.



Рабочая температура жесткого диска всегда лежит в диапазоне 29-35 градусов, и это нормальный показатель.



Разница в 4-5 градусов (применительно к видеокарте) уже может свидетельствовать о лучшей системе охлаждения того или иного корпуса.

AEROCOOL XPREDATOR EVIL BLACK EDITION

Внутри этого очень большого корпуса находятся два 230-миллиметровых вентилятора с оранжевой подсветкой. По периметру устройства есть масса свободных посадочных мест под менее габаритные пропеллеры, в том числе и на декоративном пластиковом окне. Внутри имеются эластичные резиновые перегородки для фиксации проводов. В этом корпусе реализована идея безвинтового крепления большинства девайсов. Винчестеры фиксируются при помощи выдвижных салазок, а PCI-устройства – посредством пластиковых защелок. Но никто не помешает воспользоваться старыми добрыми винтами. Свободного пространства в корпусе очень много. Кроме того, необъятные просторы Aerocool Xpredator Evil Black Edition позволят разместить в нем достаточно габаритную СВО. Все-таки шум от двух крупногабаритных вентиляторов весьма существенный. Даже несмотря на то, что на лицевой панели есть регуляторы скорости вращения оных.

★★★★★★★ 7/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ФОРМ-ФАКТОР: mATX, ATX Flex ATX, E-ATX, XL-ATX
РАЗМЕЩЕНИЕ БЛОКА ПИТАНИЯ: снизу
ОТСЕКОВ ДЛЯ 5-ДЮЙМОВЫХ УСТРОЙСТВ: 6
ОТСЕКОВ ДЛЯ 3.5-ДЮЙМОВЫХ УСТРОЙСТВ: 6
ВЕНТИЛЯТОРЫ: 2x 230 мм
ОТВЕРСТИЯ ДЛЯ ВОДЯНОГО ОХЛАЖДЕНИЯ: есть
РАЗЪЕМЫ НА ЛИЦЕВОЙ ПАНЕЛИ: 4x USB 2.0, 1x eSATA, наушники, микрофон

ANTEC DF-35

★★★★★★★ 7/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ФОРМ-ФАКТОР: Mini-ITX, mATX, ATX
РАЗМЕЩЕНИЕ БЛОКА ПИТАНИЯ: снизу
ОТСЕКОВ ДЛЯ 5-ДЮЙМОВЫХ УСТРОЙСТВ: 3
ОТСЕКОВ ДЛЯ 3.5-ДЮЙМОВЫХ УСТРОЙСТВ: 6
ВЕНТИЛЯТОРЫ: 3x 120 мм, 1x 140 мм
ОТВЕРСТИЯ ДЛЯ ВОДЯНОГО ОХЛАЖДЕНИЯ: есть
РАЗЪЕМЫ НА ЛИЦЕВОЙ ПАНЕЛИ: 2x USB 2.0, наушники, микрофон

О качестве и о высоком уровне исполнения продуктов Antec можно говорить очень долго. Поэтому мы лучше сконцентрируемся на модели DF-35, выполненной в черных тонах.

Корпус имеет весьма небольшие габариты, что можно расценивать и как плюс, и как минус. На что точно инженеры Antec не поскупились, так это на количество вентиляторов внутри. Три «карлсона» из четырех светятся ярко-белым цветом, что очень необычно и красиво. Кстати, скорость всех «ветродуев» регулируется.

Большое пластиковое окно на боковой стенке позволит увидеть все комплектующие внутри. Приятно, что инженеры Antec не забыли про гипотетическое наличие SSD. Именно для твердотельных накопителей в корпусе присутствует несколько 2.5-дюймовых посадочных мест.

Располагает Antec DF-35 и встроенной док-станцией, которая служит для «горячей» установки запоминающих устройств. Очень удобное нововведение. Все же небольшие габариты сказались на свободном пространстве корпуса. Там очень тесно, и мы настоятельно рекомендуем использовать только модульный блок питания. Наша тестовая видеокарта влезла в недра Antec DF-35 с трудом.

Четыре вентилятора – это, конечно, хорошо, но только не для наших ушей. Шум от крыльчаток слышен весьма отчетливо, и вряд ли кто-то захочет мириться с этим.

Не секрет, что продукты фирмы Antec стоят немалых денег, и нынешний представитель не стал исключением.

COOLER MASTER HAF 912 PLUS

Данный производитель также всем прекрасно известен своими качественными продуктами. Компания Cooler Master – один из пионеров в сфере охлаждения компьютерной периферии и всего, что с этим связано. Эти ребята однозначно знают толк в своем деле. Итак, Cooler Master HAF 912 Plus – далеко не самая габаритная модель и под компьютерный стол влезет без проблем. Корпус изготовлен из стали с приятной шершавой поверхностью. Сзади есть целых три отверстия для шлангов системы водяного охлаждения. Но многим хватит и воздушной поддержки, ведь на передней панели установлен 200-мм пропеллер с красной, агрессивной подсветкой. На «потолке» есть свободные места для установки вентиляторов, если не хватит уже имеющихся.

Можно назвать весьма удачной цену на это устройство, ведь конкуренты в нашем тесте стоят по крайней мере на $50 дороже.

Внутри очень тесно. Помимо стойки для жестких дисков есть два разъема под 2.5-дюймовые SSD. Крепеж оных производится с помощью винтов, как и установка всех остальных устройств в Cooler Master HAF 912 Plus. Опять же, мы столкнулись с проблемой монтажа видеокарты. Производитель предусмотрел установку СВО, но «втиснуть» ее здесь будет просто некуда. Два больших вентилятора сильно шумят, и это создает дискомфорт во время длительного сидения за компьютером.

★★★★★★★ 7/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ФОРМ-ФАКТОР: mATX, ATX
РАЗМЕЩЕНИЕ БЛОКА ПИТАНИЯ: снизу
ОТСЕКОВ ДЛЯ 5-ДЮЙМОВЫХ УСТРОЙСТВ: 4
ОТСЕКОВ ДЛЯ 3.5-ДЮЙМОВЫХ УСТРОЙСТВ: 6
ВЕНТИЛЯТОРЫ: 1x 120 мм, 1x 200 мм
ОТВЕРСТИЯ ДЛЯ ВОДЯНОГО ОХЛАЖДЕНИЯ: есть
РАЗЪЕМЫ НА ЛИЦЕВОЙ ПАНЕЛИ: 2x USB 2.0, 1x eSATA, наушники, микрофон

CORSAIR 600T

★★★★★★★★ 8/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ФОРМ-ФАКТОР: mATX, ATX
РАЗМЕЩЕНИЕ БЛОКА ПИТАНИЯ: снизу
ОТСЕКОВ ДЛЯ 5-ДЮЙМОВЫХ УСТРОЙСТВ: 4
ОТСЕКОВ ДЛЯ 3.5-ДЮЙМОВЫХ УСТРОЙСТВ: 6
ВЕНТИЛЯТОРЫ: 1x 120 мм, 2x 200 мм
ОТВЕРСТИЯ ДЛЯ ВОДЯНОГО ОХЛАЖДЕНИЯ: есть
РАЗЪЕМЫ НА ЛИЦЕВОЙ ПАНЕЛИ: 4x USB 2.0, 1x USB 3.0, 1x IEEE1394, наушники, микрофон

Мы знаем Corsair как первоклассного производителя оперативной памяти. Но сфера деятельности американской компании постоянно расширяется. Об этом свидетельствует появление на рынке кулеров, блоков питания, гарнитур и корпусов под этим брендом. В итоге, за что бы ни бралась эта компания, результат окажется положительным. Первое, что нас поразило после «откупоривания» боковой крышки, – простор. Внутри Corsair 600T очень много свободного пространства. Очень много – означает очень-очень-очень много свободного пространства. Материнская плата буквально теряется внутри этого «гиганта». Сразу бросаются в глаза уже отмеченные в прошлых моделях резиновые мембраны, которые вмонтированы для удобной компоновки проводов и шлейфов. Два огромных вентилятора с диодной подсветкой расположены весьма удачно: один обдувает винчестеры, а второй – процессорный кулер и память. На верхней панели, помимо весьма полезных разъемов, есть регулятор скорости вращения установленных вентиляторов. Кстати, неприятного шума от последних замечено не было.

Пожалуй, единственный минус модели – несколько завышенная цена. При этом комплектация Corsair 600T, впрочем, как и всех остальных, весьма скудная. Набор винтов и несколько стяжек для проводов – все, чем ограничился производитель.

ENERMAX ECA 3220

Достойный производитель блоков питания на этот раз решил порадовать нас качественным корпусом. Внешний вид весьма впечатляет. Внутри же достаточно просторно для того, чтобы все комплектующие заняли свои законные места, не мешая друг другу. Есть и резиновые мембраны, чтобы лишние провода не болтались. На лицевой панели присутствуют две дверцы: первая позволяет получить доступ к выдвижным посадочным местам для HDD с поддержкой Hot Swap, а вторая – для смены вентилятора и прочистки фильтров. Вообще все посадочные места для «карлсонов» оснащены пылезащитными фильтрами.

Есть у Enermax ECA 3220 и регулятор скорости вращения вентиляторов. А также кнопочка, меняющая подсветку этих ветродуев. Наконец, на крыше корпуса имеется док-станция (тоже с Hot Swap).

В верхней части этого системного блока есть место для установки радиатора СВО с двумя вентиляторами. После того как система была собрана и боковая крышка заняла свое законное место, стало видно, что процессорный кулер большей высоты сюда просто не влезет: дверца попросту не закроется. Это же касается и материнской платы – если ее длина будет хотя бы на сантиметр больше, установить ее не удастся, помешает блок питания. Поэтому при покупке Enermax ECA 3220 тщательно проверьте совместимость всех комплектующих. К сожалению, на максимальных оборотах вентиляторы издают слишком заметный шум.

★★★★★★★ 7/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ФОРМ-ФАКТОР: mATX, ATX
РАЗМЕЩЕНИЕ БЛОКА ПИТАНИЯ: снизу
ОТСЕКОВ ДЛЯ 5-ДЮЙМОВЫХ УСТРОЙСТВ: 4
ОТСЕКОВ ДЛЯ 3.5-ДЮЙМОВЫХ УСТРОЙСТВ: 6
ВЕНТИЛЯТОРЫ: 2x 120 мм
ОТВЕРСТИЯ ДЛЯ ВОДЯНОГО ОХЛАЖДЕНИЯ: есть
РАЗЪЕМЫ НА ЛИЦЕВОЙ ПАНЕЛИ: 2x USB 3.0, 1x eSATA, наушники, микрофон

GIGABYTE CUPIO 6140

★★★★★★★ 7/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ФОРМ-ФАКТОР: mATX, ATX
РАЗМЕЩЕНИЕ БЛОКА ПИТАНИЯ: сверху
ОТСЕКОВ ДЛЯ 5-ДЮЙМОВЫХ УСТРОЙСТВ: 5
ОТСЕКОВ ДЛЯ 3.5-ДЮЙМОВЫХ УСТРОЙСТВ: 5
ВЕНТИЛЯТОРЫ: 2x 120 мм
ОТВЕРСТИЯ ДЛЯ ВОДЯНОГО ОХЛАЖДЕНИЯ: есть
РАЗЪЕМЫ НА ЛИЦЕВОЙ ПАНЕЛИ: 2x USB 2.0, 1x eSATA, 1x FireWire, наушники, микрофон

Что только не производит компания GIGABYTE. Заниматься корпусами она начала лет семь назад. За это время у данного бренда накопился определенный опыт и собственные наработки. Очень строгий дизайн корпуса GIGABYTE Cupio 6140 напоминает эдакий монолитный шкаф. Он не очень большой и, пожалуй, самый легкий из всех участников сегодняшнего тестирования. Все из-за применения алюминия. Два вентилятора подключены в один трехпиновый разъем, что очень удобно. Кстати, оба почти не шумят.

На боковой стенке есть решетка. По большому счету она служит декоративным элементом корпуса. Отсек для блока питания расположен сверху, как в классическом варианте компоновки элементов. Оптические накопители скрываются под тяжелой металлической дверцей, на вершине петли которой, кстати, находится кнопка включения ПК. Очень оригинальный и интересный ход. Коммуникационные разъемы на «макушке» системного блока спрятаны под пластиковой шторкой. В наличии пара USB 2.0 и по одному eSATA, FireWire, а также мини-джеки для наушников и микрофона.

Вся периферия внутри крепится при помощи пластиковых защелок, нам показалось, что это не самый удобный вариант, пришлось демонтировать. Тестовая видеокарта не влезла в этот корпус, помешала корзина для жестких дисков, но благодаря тому, что ее можно снять, плату мы все-таки установили.

NZXT PHANTOM

NZXT – весьма экзотическая компания для наших широт. Занимается преимущественно корпусами и блоками питания. Шутка ли, но найти продукты этого бренда, например, в Москве можно лишь в считанном числе компьютерных магазинов. И это очень обидно, потому что корпус NZXT Phantom одним своим видом говорит о том, что это совсем не простой «орешек». Он очень большой, но вовсе не неподъемный (11 килограмм отборного металла). Помимо самого девайса в коробке есть два больших пылесборника и куча винтов. Внутри «фантома» очень много свободного места. Есть резиновые мембраны для проводов (это уже стало признаком хорошего тона). Жесткие диски крепятся при помощи пластиковых салазок. Все вентиляторы в корпусе (4 штуки) регулируются при помощи четырех переключателей на верхней стенке системного блока (дополнительно есть еще один). Все вентиляторы имеют синюю подсветку, что выглядит очень эффектно. Внутри корпуса очень много места для всех компонентов системы. Все грамотно реализовано и продумано.

Так как вентиляторов много, то и шума от них предостаточно. После установки нашей материнской платы было сложно получить доступ к некоторым разъемам для подключения питания, поэтому лучше это сделать заранее.

★★★★★★★★★ 9/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ФОРМ-ФАКТОР: mATX, ATX, BABY AT, E-ATX
РАЗМЕЩЕНИЕ БЛОКА ПИТАНИЯ: снизу
ОТСЕКОВ ДЛЯ 5-ДЮЙМОВЫХ УСТРОЙСТВ: 5
ОТСЕКОВ ДЛЯ 3.5-ДЮЙМОВЫХ УСТРОЙСТВ: 7
ВЕНТИЛЯТОРЫ: 3x 120 мм, 1x 140 мм, 1x 200 мм
ОТВЕРСТИЯ ДЛЯ ВОДЯНОГО ОХЛАЖДЕНИЯ: есть
РАЗЪЕМЫ НА ЛИЦЕВОЙ ПАНЕЛИ: 1x USB 2.0, 1x eSATA, наушники, микрофон

SILVERSTONE RAVEN 2

★★★★★★★★★★ 10/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ФОРМ-ФАКТОР: mATX, ATX, SSI CEB
РАЗМЕЩЕНИЕ БЛОКА ПИТАНИЯ: сверху
ОТСЕКОВ ДЛЯ 5-ДЮЙМОВЫХ УСТРОЙСТВ: 5
ОТСЕКОВ ДЛЯ 3.5-ДЮЙМОВЫХ УСТРОЙСТВ: 5
ВЕНТИЛЯТОРЫ: 1x 120 мм, 3x 180 мм
ОТВЕРСТИЯ ДЛЯ ВОДЯНОГО ОХЛАЖДЕНИЯ: есть
РАЗЪЕМЫ НА ЛИЦЕВОЙ ПАНЕЛИ: 2x USB 2.0, наушники, микрофон

Это самый необычный корпус в нашем тестировании по расположению в нем компонентов. Однако плохим такое расположение назвать нельзя, однозначно. Скорее наоборот. Все здесь продумано с учетом лучшего охлаждения элементов системного блока. Вся поверхность днища закрыта тремя большими вентиляторами. А вот периферия крепится сверху. Результаты тестирования только подтверждают наши высказывания.

Задумка инженеров заключается в том, что абсолютно все провода выходят из-под верхней крышки. С точки зрения компоновки «хвостов» – это очень удобное решение, но вот если ты вынужден часто пользоваться разъемами на материнской плате, такой вариант будет не самым удачным, ведь они будут полностью перекрыты этой крышкой. Корпус очень тяжелый, на него не пожалели ни идей, ни стали. Все элементы крепятся при помощи винтов, а свободного пространства здесь хоть отбавляй. Положительным моментом является и армированное пластиковое окно, сквозь которое будет видно вашу мощную систему. А именно такой она, скорее всего, и будет, потому что устанавливать в SilverStone Raven 2 слабое, беспомощное «железо» – кощунство!

Помимо необходимого для сборки компьютера набора в комплекте поставки больше нет ничего интересного.

THERMALTAKE LEVEL 10 GT

★★★★★★★★★ 9/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ФОРМ-ФАКТОР: mATX, ATX, E-ATX
РАЗМЕЩЕНИЕ БЛОКА ПИТАНИЯ: снизу
ОТСЕКОВ ДЛЯ 5-ДЮЙМОВЫХ УСТРОЙСТВ: 4
ОТСЕКОВ ДЛЯ 3.5-ДЮЙМОВЫХ УСТРОЙСТВ: 5
ВЕНТИЛЯТОРЫ: 1x 200 мм, 1x 140 мм
ОТВЕРСТИЯ ДЛЯ ВОДЯНОГО ОХЛАЖДЕНИЯ: есть
РАЗЪЕМЫ НА ЛИЦЕВОЙ ПАНЕЛИ: 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, 1x eSATA, наушники, микрофон

Последний участник сегодняшнего тестирования – Thermaltake Level 10 GT. Компания на рынке уже так давно, что может себе позволить создавать новые проекты совместно с BMW. Об этом свидетельствует специальный сертификат. Этот «сундук» очень большой и очень тяжелый (12.7 килограмм). Это действительно роскошный корпус, который к моменту выхода номера в печать должен появиться в продаже. Дизайн Thermaltake Level 10 GT поистине футуристический, есть на что посмотреть. Само собой разумеется, что внутри уйма свободного места (если щелкнуть пальцами в недрах этого титана, раздается эхо). Весьма интересна и реализация подключения жестких дисков. Контакты уже на месте, остается только вставить винчестер и подключить идущий в комплекте провод к блоку питания. Все три вентилятора подключаются с помощью одного molex-разъема. В верхней части Thermaltake Level 10 GT есть несколько кнопок, которые отвечают за скорость вращения пропеллеров и за цвет, которым все три будут переливаться, словно новогодняя елка. Все внутреннее добро можно закрыть на ключ, как автомобиль.

Чтобы установить Thermaltake Level 10 GT, понадобится много свободного пространства на столе или под столом. Фактически потребуется гараж, ведь это почти что авто, только без руля.

КОРПУС THERMALTAKE LEVEL 10 GT АБСОЛЮТНО НЕ ПОХОЖ НА ДРУГИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЕЙСЫ. ЗА ЭТО ОН ДАЖЕ ПОЛУЧИЛ ПРЕСТИЖНУЮ НАГРАДУ REDDOT DESIGN.

ИТОГИ

Нам больше к описанию данных продуктов добавить нечего, а вам остается только сделать правильный выбор в пользу того или иного корпуса. Поэтому традиционно перейдем к раздаче наград и комплиментов. «Выбором редакции» сегодня становится модель SilverStone Raven 2, которая произвела очень приятное впечатление не только грамотной эргономикой, но и потрясающим футуристическим дизайном. Гораздо сложнее было выбрать «Лучшую покупку». Здесь хорошо себя зарекомендовали сразу несколько моделей корпусов. Но выбор все-таки сделать пришлось, и мы решили остановиться на NZXT Phantom, так как меньшая цена и великолепные результаты тестирования играют сегодня решающую роль. ■

Автор:
Алексей Шуваев

ОТ ЗВУКА НЕ СПРЯЧЕШЬСЯ

AKG GHS1 CAMO

Играть много, играть часто, играть комфортно – уж не это ли пропагандируют с многих баннеров в Интернете? Хорошие игры создают разработчики, а вот комфортные условия для игры приходится создавать самостоятельно. И раз уж есть такой простор для выбора, то стоит уделить внимание гарнитуре – ведь именно от ее удобства зависит комфорт при продолжительной работе или игре. Сегодня мы рассмотрим AKG GHS1 CAMO.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИЗАЙН:** закрытые наушники
- **ЦВЕТА:** камуфляж, черный с оранжевым, белый с зеленым
- **ЧАСТОТНЫЙ ДИАПАЗОН:** 18–24000 Гц
- **ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ:** 115 дБ
- **ИМПЕДАНС:** 32 Ом
- **МАКСИМАЛЬНАЯ ВХОДНАЯ МОЩНОСТЬ:** 35 мВт
- **ВЕС:** 170 г
- **ДЛИНА КАБЕЛЯ:** 2 м
- **ИНТЕРФЕЙС:** 3.5 мм

ДИЗАЙН И ВОЗМОЖНОСТИ

Инженеры компании не стали изобретать велосипед и интегрировать собственную звуковую карту в штекер, а просто воспользовались старым проверенным методом подключения: пара разъемов мини-джек 3.5 мм. Такой подход позволяет спокойно подключиться к любому компьютеру, не обладая правами администратора (актуально для компьютерных клубов и офисов). В то время как USB-устройство может просто не подключиться, если владелец компьютера не обеспечил соответствующих привилегий. При этом регулировку громкости и отключение микрофона никто не отменял, и соответствующий блок управления смонтирован непосредственно на проводе. Стоит отметить довольно успешно сделанный кабель – он очень удобный, крепкий и не скручивается. Эластичный кабель имеет разные цвета: он может быть даже оранжевым, но в паре с темной гарнитурой. В нашем случае кабель светлый, а гарнитура выкрашена в камуфляжный цвет – довольно стильно и интересно. Гарнитура легко подстраивается по индивидуальным размерам и позволяет создать максимально удобную фиксацию на голове. Небольшие амбушюры не полностью закрывают уши, но прилегают довольно плотно, обеспечивая неплохую звукоизоляцию. Микрофон в данной системе сделан неснимаемым и жестко зафиксирован пластиковой ножкой. Удобно, что вылет ножки невелик и не мешает при разговоре. Поворотный механизм крепления не только облегчит транспортировку, но и здорово поспособствует комфортному расположению наушников.

ВЫВОДЫ

Просидев день в наушниках, мы можем смело сказать, что попробовали все. Хорошего звука не может быть много. Надо отметить, что цена почти в 5000 рублей, а местами и выше, может поначалу отпугнуть. Но, отдавая свои деньги, можно не сомневаться, что потрачены они будут не напрасно. Простота конструкции и примененные технологии (вспомнить хотя бы пассивную систему шумодава) делают гарнитуру привлекательной, а стильный дизайн и вариации цветов дают возможность подобрать устройство в соответствии с собственным вкусом. В целом, еще одна удачная гарнитура от AKG.

ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ

Надев гарнитуру и подключившись к ноутбуку, мы ничего не услышали. Секундное замешательство обернулось радостью при повороте колеса громкости – все работает, и довольно здорово. Звук чистый и без лишних шумов, можно смело прислушиваться, с какой стороны крадется противник. Если же слушать музыку, то во всем диапазоне частот не заметно проваливания или превышения настроек – к эквалайзерам прибегать не пришлось. Микрофон сделан с пассивным шумоподавлением, но не стоит морщить нос, а надо для начала разобраться, что это и как работает. В ножке проделаны два отверстия на разном удалении. Звук, попадая в отверстия, проходит по каналам и доходит в разное время до микрофона. Такой сдвиг фаз позволяет выделить звук, который расположен дальше от микрофона, и заглушить его. Таким образом, происходит шумоподавление: все только звучит страшно, а на практике работает довольно просто и вполне достойно. В любом случае, собеседник будет доволен, только не забывайте про отключение микрофона – может пригодиться.

Автор:
Александр Михеев

СТИЛЬНЫЙ «КОМБАЙН»

ТЕСТИРОВАНИЕ МОНИТОРА SAMSUNG SYNCMASTER T27A950

ЖК-мониторы начали свое победоносное шествие по нашим рабочим столам примерно в начале двухтысячных. С тех пор нехватки в них не ощущается: тысячи моделей различных производителей громоздятся на полках магазинов. Большие, маленькие, оригинальные, но чаще ничем не выделяющиеся. Однако об участнике нашего сегодняшнего теста найдется что рассказать.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИАГОНАЛЬ ДИСПЛЕЯ:** 27"
- **МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:** 1920x1080 точек
- **ТИП МАТРИЦЫ:** TFT TN
- **ЯРКОСТЬ:** 300 кд/м2
- **КОНТРАСТНОСТЬ:** 1000:1
- **ВРЕМЯ ОТКЛИКА:** 3 мс
- **ИНТЕРФЕЙСЫ:** компонентный, RJ-45, 2x USB 2.0, 2x HDMI, антенный вход, слот для CAM-модуля, оптический аудиовыход, мини-джек
- **ВЕС:** 6.20 кг

ЗНАКОМСТВО

В первую очередь в глаза бросается необычный внешний вид монитора. Массивная подставка, напичканная электроникой, плавно перетекает в корпус. Но не в центре, как это обычно бывает, а сбоку, что придает Samsung SyncMaster T27A950 довольно нетривиальный вид. Несмотря на кажущуюся монолитность конструкции, угол наклона экрана легко меняется. Все интерфейсы находятся на задней панели подставки, поскольку на крышке монитора места бы им все равно не нашлось – благодаря использованию светодиодной подсветки он необычайно тонкий. Кое-что все же подпортило первое впечатление – глянцевый экран. Если на скромном 14-дюймовом дисплее ноутбука к этому еще можно привыкнуть, то экран с диагональю 27" выглядит как настоящее зеркало. Как бы все темные сцены фильмов не были испорчены сосредоточенными лицами отражающихся зрителей.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Дабы выбранный монитор не просто стоял на столе, демонстрируя нам свою 27-дюймовую величественность, а активно использовался и радовал глаз своей «картинкой», необходимо было подойти к его тестированию со всей возможной дотошностью. Поэтому мы не только осматривали его внешний вид, изучали удобство меню, перечень функций, которых, кстати, немало, но и воспользовались колориметром. С его помощью мы проверяли «на прочность» цветопередачу нашей опытной модели и цветовой охват.

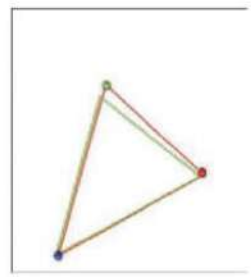
ВЫВОДЫ

Нам кажется, что именовать эту вещь монитором все равно, что современный автомобиль – телегой. Если вам нужен простой монитор для повседневной работы с компьютером – берите простой монитор. А вот ежели вы поклонник всех видов видеоразвлечений, как двухмерных, так и 3D, Samsung SyncMaster T27A950 полюбится вами всерьез и надолго. Только и цена такого решения наверняка будет не в пример среднестатистическому монитору.

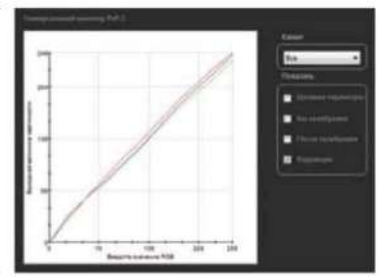
ВСЕ В ОДНОМ

Насчет зрителей – посмотреть здесь действительно есть на что, потому что, помимо стандартных функций, монитор Samsung SyncMaster T27A950, благодаря встроенному ТВ-тюнеру, может служить телевизором – надо лишь только вставить антенный кабель в нужный вход и настроить каналы. Проверить почту во время рекламы и не пропустить продолжение любимой передачи поможет функция «картинка-в-картинке». Для тех, кто не переваривает стандартный отечественный набор каналов, есть возможность подключения CAM-модуля для приема цифрового ТВ.

Дальше – больше. О HDMI упоминать было бы бессмысленно, не будь тут их сразу два. Также есть и два порта USB 2.0, причем открывать с флешки или жесткого диска можно не только фото, но также аудио- и видеозаписи. Эта функция окажется еще удобней, если подключить Wi-Fi-адаптер. Третья альтернатива – подключение по старому доброму RJ-45. В любом случае, монитор автоматически настроит параметры сети и сможет воспроизводить контент из открытых сетевых папок. Даже как-то неудобно после всего этого называть Samsung SyncMaster T27A950 монитором. Еще одна изюминка – возможность на лету перекодировать двухмерное изображение в 3D, будь это фотографии, фильм с плеера, телепередача с тюнера – да всех вариантов и не счесть. Более того, специальные очки уже в комплекте. Кроме очков в коробке нашелся и полноценный пульт ДУ. Для навигации по меню можно задействовать и сенсорные клавиши на передней панели Samsung SyncMaster T27A950, но пульт в этом плане намного удобней. Среди прочих удобных мелочей хочется отметить не только автоматическую настройку яркости в зависимости от внешнего освещения, но и специальный датчик, который может выключать подсветку или даже питание монитора, если рядом с ним никого нет. Венчает весь этот список прекрасная цветопередача монитора.



Цветовой охват экрана практически равен стандарту sRGB.



Кривые демонстрируют минимальное отклонение от идеала.

Автор:
Сергей Никитин

ЭЛЕКТРОННАЯ КНИГА WEXLER.BOOK T7002

ЧИТАЕМ СТИЛЬНО

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ЭКРАН:** 7", 800x480, цветной
- **ВСТРОЕННАЯ ПАМЯТЬ:** 4 Гбайт
- **КАРТЫ ПАМЯТИ:** до 16 Гбайт MicroSDHC
- **ФОРМАТЫ ТЕКСТА:** ANSI, TXT, PDF, HTML, FB2, PDB, EPUB
- **ФОРМАТЫ МУЗЫКИ:** MP3, WMA, FLAC, AAC
- **ФОРМАТЫ ИЗОБРАЖЕНИЙ:** JPEG, BMP, GIF
- **ФОРМАТЫ ВИДЕО:** WMV, RM, AVI, RMVB, 3GP, FLV, MP4, MPEG, MKV
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** FM-радио, встроенный динамик, диктофон, видеовыход
- **ГАБАРИТЫ:** 190x120x6 мм
- **ВЕС:** 300 г
- **КОМПЛЕКТАЦИЯ:** USB-кабель, сетевой адаптер, видеокабель, чехол, наушники, три книги «Вселенная Метро 2033»

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Большой и качественный цветной дисплей
+ Обширный набор функций
+ Широкий выбор моделей разных цветов
+ Богатый комплект поставки

ЧИТАЕМ И НЕ ТОЛЬКО

В вагоне метро или электрички, особенно в час-пик, легко проследить за последними тенденциями и веяниями в мире мобильной электроники. Все реже и реже можно встретить человека с книжкой или журналом. Все чаще и чаще – с электронной книгой. И они постоянно эволюционируют. И на одной из ступенек эволюции вальяжно расположилась электронная книга WEXLER.Book T7002.

ЧИТАЕМ И СМОТРИМ

Электронная книга WEXLER.Book T7002 обладает большим и качественным цветным дисплеем, который очень нужен для реализации всех ее немалых возможностей. Конечно, удобнее читать с экрана на электрочернилах, но зато ЖК-матрица с LED-подсветкой позволяет наслаждаться фото и видео. Благо поддерживает устройство весьма солидное количество самых популярных форматов текста, изображений и видеофайлов. Кроме того, книга позволяет и музыку послушать, причем делать это (читать и слушать) можно одновременно, ни в чем себе не отказывая. Клавиши управления могут реагировать на нажатие легкой вибрацией, чтобы мы точно знали, что нажатие произошло. Имеется и диктофон, который существенно повышает возможности и привлекательность этого устройства.

В КНИГЕ ГЛАВНОЕ ОБЛОЖКА

А у электронной книги – внешность. Про бумажную книгу был сарказм, однако вряд ли вам все равно, что у вас в руках и на что будут обращать внимание прекрасные незнакомки. И тут нужно сказать, что с внешностью у WEXLER.Book T7002 все в порядке. Есть корпуса разных цветов, у нас же побывала серебристая модель. Она тонкая, легкая и изящная, удобно лежит в руках. А уж если поместить девайс в кожаный чехол из комплекта поставки, то все становится совсем «шоколадно». На корпусе размещены органы управления, которые, вкупе с продуманным меню, делают работу с устройством легким и приятным делом. По периметру можно найти 3.5-миллиметровый разъем для наушников, Mini USB для связи с компьютером и подзарядки, а также гнездо для карт памяти формата MicroSD и MicroSDHC, позволяющих увеличить объем «книги» до 20 Гбайт.

КНИГА И МНОГОЕ ДРУГОЕ

Как мы видим, WEXLER.Book T7002 – это весьма функциональная электрокнига. Помимо, собственно, чтения электронных книг, она предоставляет пользователю возможность работать с множеством мультимедийных форматов, чему весьма способствует качественный и большой цветной дисплей. Кстати, работать он может как в горизонтальном, так и в вертикальном режиме. Управление простое и удобное, в нем легко и быстро разберется даже новичок. В комплекте поставки есть все необходимое для работы: кожаный чехол, наушники, USB-кабель и зарядное устройство. Кроме того, три книги по вселенной «Метро 2033» уже находятся в памяти устройства. В общем, WEXLER.Book T7002 не даст вам заскучать в долгой дороге.

Автор:
Александр Михеев

ДАЕШЬ ДОСТУПНОЕ 3D!

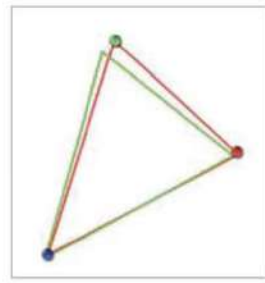
ТЕСТИРОВАНИЕ МОНИТОРА LG FLATRON D2342P

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

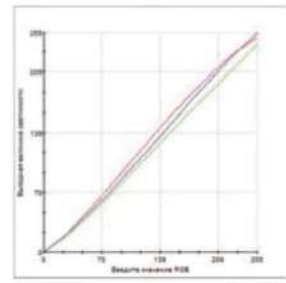
- **ДИАГОНАЛЬ ДИСПЛЕЯ:** 23 дюйма
- **МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:** 1920x1080 точек
- **ТИП МАТРИЦЫ:** TFT TN
- **ЯРКОСТЬ:** 250 кд/м2
- **КОНТРАСТНОСТЬ:** 5000000:1
- **ВРЕМЯ ОТКЛИКА:** 5 мс
- **ИНТЕРФЕЙСЫ:** HDMI, DVI-D, D-SUB, миниджек

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Недорогие и простые в использовании 3D-очки
+ Великолепная цветопередача и цветовой охват
– Качество объемного изображения слабее, чем у аналогичных решений с активными очками



Цветовой охват матрицы находится на достойном уровне.



Минимальное отклонение графиков свидетельствует о хорошей цветопередаче.

3D-ЭКСПАНСИЯ

Стремящиеся ко всеобщему признанию 3D-технологии продолжают усиленно развиваться и захватывать рынок мониторов и телевизоров. И это не удивительно – ведь в 2D уже трудно предложить что-то новое, поэтому производители и ринулись в это еще практически непаханое поле. Правда, теперь его таким не назовешь, хотя времени с премьеры нашумевшего «Аватара» и бессмысленной, зато трехмерной «Алисы в стране чудес» прошло совсем немного. После волны трехмерных фильмов в кинотеатрах на массового покупателя вдруг обрушился шквал телевизоров, видеоплееров и мониторов с поддержкой технологии стереоскопии. Сдерживающими факторами для покупателя, кроме, конечно же, цены, являются пока несовершенство технологии и, самое главное, – невозможность увидеть объемное изображение «невооруженным глазом».

ЧЕТЫРЕ ГЛАЗА

Не каждый захочет покупать всей семье и возможным гостям с десяток пар специальных активных очков, без которых, к сожалению, динозавры, синие аватары, подводный мир и все прочее будут лишь двоящимися картинками. Они, безусловно, удобные, но все-таки имеют ряд недостатков: они дорогие, создают лишнее мерцание из-за постоянно закрывающихся и открывающихся затворов, и им необходимо автономное питание. Но, чтобы это не останавливало конечного покупателя, производители пошли на новые хитрости. Нет, совсем избавиться от очков пока не удалось, но небезызвестная LG недавно предложила сначала телевизор, а теперь и монитор, выполненный на основе поляризационной 3D-технологии под названием FPR (film-type patterned retarder). Суть этой технологии состоит в том, что кадры для левого и правого глаза отфильтровывают не жидкокристаллические затворы, как в активных очках, а поляризующие фильтры. Очки с такими фильтрами проще в производстве, не содержат в себе электроники, не требуют синхронизации с монитором и автономного питания. Ну и весят они, соответственно, меньше. Звучит все это замечательно, но, чтобы судить окончательно, необходимо дать новой технологии время освоиться и встать на ноги.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Не зря ведь говорят: «встречают по одежке...», вот и мы начали с осмотра внешнего вида героя сегодняшнего теста. Хоть на первый взгляд большинство мониторов и не отличается особым разнообразием форм, расцветок и функций, у каждого есть какие-то индивидуальные черты. Немалую роль в тесте играет и эргономика устройства, а также наличие необходимых разъемов. Удобство работы с монитором также зависит и от его меню, ведь именно с помощью него регулируются основные параметры. Дополнительные функции – тоже плюс. Наконец, было необходимо проверить с помощью колориметра, насколько «честные» цвета мы видим на экране.

НОВЫЙ ВЗГЛЯД НА 3D

LG Flatron D2342P выполнен по новой технологии, иначе фокус с пассивными очками не удался бы. В остальном же мы имеем вполне обычный, приятный на вид монитор. Относительным новшеством можно считать светодиодную подсветку, позволяющую снизить энергопотребление. Подставка LG Flatron D2342P выполнена из черного пластика, правда, довольно хлипкого: при нажатии на клавиши на передней панели монитор слега наклоняется пропорционально нажатию. Хорошо, что нет резона каждый день заглядывать в меню. В нем, кстати, есть все необходимые настройки, без каких-либо излишеств. На отдельной вкладке находятся параметры управления 3D-режимом. Очень приятно, что монитор не несет в себе функцию зеркала – ну, в смысле, антибликовое покрытие хорошее. Не меньше радует свобода выбора в подключении: на задней панели имеется один разъем VGA, один DVI-D и один HDMI, а также выход на наушники. Матрица отлично проявила себя как в цветопередаче, так и во времени отклика. Очки со специальной накладкой произвели хорошее впечатление: 3D-картинка не такая правдивая, как у решений с активными очками, но благодаря большей доступности, сможет составить последним достойную конкуренцию. Если вы давно хотели иметь 3D у себя дома, но что-то вас останавливало, то выход нового монитора LG Flatron D2342P – хороший повод изменить решение в пользу новых технологий.

Автор:
Ирина Кузнецова

ЭПИЧНЫЙ ТАНДЕМ

ОБЗОР МЫШИ RAZER NAGA EPIC И КЛАВИАТУРЫ RAZER ANANSI

Системы управления персонажами в различных MMORPG, пожалуй, можно считать самыми сложными в своем роде. Никто, конечно, не запрещает во время боя оставлять персонажа на одном месте и нажимать пару кнопок, но успех будет сомнителен, особенно если речь идет о рейдовом боссе или PVP-сражении. Создатели MMO-игр сознательно сделали большинство боев динамичными, требующими определенной сноровки от пользователя, скорости реакции и ловкости рук, – как говорится, чтоб не приходилось скучать. Тот, кто уже давно является обитателем виртуальных миров, наверняка замечал, как порой приходится сосредотачивать свое внимание на «ритуальных плясках» пальцев по клавиатуре и мышке, чтобы не дай бог не ошибиться и успеть прожать нужную «абилку» в нужный момент, при этом успеть вывести персонажа из зоны, наносящей большой урон, иначе поражение и «почетное» звание «топора» или «нуба», – тут уже не до удовольствия от игры. Упростить игровую механику боя вряд ли получится, а облегчить жизнь рукам (а вместе с этим и нервам) стоит попробовать – для этого и были созданы компанией Razer MMOG-ориентированные мышь и клавиатура.

КЛАВИАТУРА RAZER ANANSI

- **ТИП:** мембранная
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB 2.0, проводной
- **КОЛИЧЕСТВО КЛАВИШ:** 127
- **ПОДСВЕТКА КЛАВИШ:** есть
- **ПРОФИЛЬ КЛАВИШ:** высокий
- **ДЛИНА ШНУРА:** 2 м
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** полностью программируемые клавиши, отдельный блок из 5 макрокнопок, 7 клавиш для большого пальца, запись макросов «на лету»
- **РАЗМЕРЫ:** 515x190x22 мм

МЫШЬ RAZER NAGA EPIC

- **ТИП СЕНСОРА:** лазерный
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB 2.0, проводной/беспроводной
- **РАЗРЕШЕНИЕ СЕНСОРА:** от 100 до 5600 dpi
- **ИЗМЕНЕНИЕ РАЗРЕШЕНИЯ СЕНСОРА:** с шагом 100 dpi
- **ВРЕМЯ ОТКЛИКА/ЧАСТОТА ОПРОСА:** 1 мс/1000 Гц
- **КОЛИЧЕСТВО ПРОГРАММИРУЕМЫХ КНОПОК:** 17
- **ДЛИНА ШНУРА:** 2 м
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** три сменных боковых панели, опциональные аддоны для MMO-игр, возможность выбора цвета подсветки
- **РАЗМЕРЫ:** 116x77x41 мм

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Вектор тестирования устройств нам обозначило их прямое назначение, а потому мы отправились прожигать жизнь на просторы Азерота в известной MMORPG от Blizzard. Предварительно было установлено программное обеспечение для мыши и клавиатуры и обновлены прошивки до последних версий. Также был скачан и установлен специальный аддон под Razer Naga Epic для World of Warcraft. Кроме этого, мышь и клавиатура использовались для обычных целей: работы в офисных приложениях, веб-серфинга и управления мультимедиа-приложениями.

ПРОЯВЛЕНИЕ ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ

Начнем с Razer Naga Epic. Скажем откровенно, эту мышь мы ждали с нетерпением: еще бы, ведь это более совершенная версия крайне удачной мыши Razer Naga. Главная особенность передалась по наследству – двенадцать дополнительных программируемых кнопок-«чешуек» под большим пальцем призваны перераспределить баланс между использованием мыши и клавиатуры. Но имеются и важные нововведения. Во-первых, это два режима работы: беспроводной и проводной. Нет проводов – свобода и комфорт, да еще и красота: на док-станции мышь выглядит величественно, словно музейный экспонат. Примечательно, что время отклика и частота опроса в беспроводном режиме те же, что и в проводном, а это крайне важно для игровых манипуляторов. Провод же – отличная страховка в случае, если в разгар побоищ садится аккумулятор. Кстати, благодаря наличию батарейки мышь обрела, по нашим ощущениям, более комфортную массу – стала немного тяжелее. Во-вторых, Razer сделали одну из самых эргономичных мышей еще эргономичнее. В комплекте имеются три сменных боковых панели: классическая (как у обычной Naga), под хват ладонью и под хват «когтем». Нам пришлась по душе широкая, под хват ладонью: она позволяет разместить на ней безымянный палец и мизинец – в итоге даже при длительной игре рука буквально отдыхает на мыши. Панельки легко меняются, хорошо держатся на магнитах. Однако стоит немного пожурить производителя за глянцевый пластик на боковинах – пальчики потеют. Покрытие soft touch, как на основной части корпуса, было бы в самый раз. И наконец, маленькое изменение – две дополнительные кнопки с левого края переместили под колесо прокрутки: так стало гораздо легче до них дотягиваться.

В прилагаемом аддоне для WoW, весьма качественно сделанном, между прочим, способности персонажа сгруппированы в матрицы 3x4, которыми легко манипулировать с блока клавиш на мыши. К сожалению, не до всех 12 клавиш одинаково удобно дотягиваться, поэтому наиболее используемые «абилки» стоит распределить на передних двух рядах кнопок. При желании, все панели способностей можно перераспределить, перегруппировать (например, сделать 12 «абилок» в ряд) и переназначить.

EPIC WIN!

Наигравшись вдоволь с Razer Naga Epic и Razer Anansi, мы пришли к выводу, что эта парочка создана друг для друга, а вместе они должны жить долго и счастливо на столе неравнодушного к MMO-играм берсеркера, превращая его суровые динамичные битвы в удовольствие – и никак иначе. Кроме того, за счет высокого уровня эргономичности обоих устройств их можно рекомендовать и широкому кругу пользователей. Единственным удерживающим от покупки фактором может стать весьма немаленькая цена за комплект. Стоит, наверное, попросить у друзей или близких в подарок на день рождения.

МИФИЧНО

Как это принято у Razer, названия раздаются по принципу: мышь – змея, клавиатура – паук. В случае с нашими участниками тестирования – Razer Naga Epic и Razer Anansi – все так и есть, но с примесью мифологичности, дабы передать дух игровых вселенных. Напомним, что наги, змееподобные существа, пришли к нам из индуизма и буддизма; они являются неотъемлемыми участниками событий игровых вселенных MMORPG жанра фэнтези. Про Ананси же нам известно то, что он является африканским божеством-трикстером и внешне то ли паук, то ли человек, то ли и то и другое одновременно, – африканцы сами не знают наверняка; что касается игровых миров, то пауки-божества там также не редкость.

Выглядят оба устройства невероятно притягательно и оригинально и отлично гармонируют друг с другом. Изящные изгибы, аккуратные формы, благородный черный цвет дополняются завораживающей пульсирующей подсветкой. Под настроение можно подобрать какой-нибудь конкретный цвет либо включить циклическую смену цветов. Жаль, что во втором случае подсветку клавиатуры и мыши не удастся синхронизировать. Рассмотрим теперь каждое устройство пристальнее и в деле.

ОДА ЭРГОНОМИЧНОСТИ

Клавиатура Razer Anansi источала комфорт, даже когда мы только-только извлекли ее из коробки: поверхность клавиатуры и кнопки выполнены из бархатистого пластика, такого приятного на ощупь, что также практично и удобно. Глянец тоже присутствует, но не в критичных местах – немного по бокам. Символы на клавишах выгравированы крупно, подсвечиваются и английская, и русская раскладка – мимо нужной клавиши не промахнетесь. С левого края расположены пять макроклавиш – на них оказалось удобно повесить небоевые макросы (например, для быстрой рыбалки). Но настоящим бриллиантом Razer Anansi можно считать дополнительные клавиши-модификаторы (назначены Ctrl, Alt, Shift и их сочетания) под большим пальцем. Это невероятно удачное, очень удобное решение! В первую очередь его оценят те, кто играет персонажами-лекарями: например, в Healbot на этих клавишах завязан практически весь процесс исцеления. Также эти клавиши будут полезны, если вы применяете аддон для Razer Naga Epic для быстрой навигации между панельками способностей. Отдельно стоит отметить возможность записывать макросы прямо в игре и назначать на любую клавишу клавиатуры. Также во время игры можно моментально переключать профили. Кстати сказать, профилей, как и для мыши, можно создать целых двадцать штук. Печатать на клавиатуре так же удобно, как и играть: клавиши средней жесткости, прилагать больших усилий для регистрации нажатий не надо. Присутствуют и приятные мелочи, такие как игровой режим (отключает клавишу Windows) и быстрое управление медиаприложениями.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Потрясающий дизайн
+ Удачнейшие эргономические решения
+ Богатая функциональность
– Очень высокая стоимость

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 12 июня 2011 года

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера под управлением Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org, tomshardware.com и guru3d.com.
Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i7-2600K (4 ядра, 3.40 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, HT, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	9800
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1800
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P8P67 Pro Rev. 3.0 (Intel P67, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, Bluetooth, 24+4(8) pin, ATX)	6300
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Vengeance CMZ8GX3M2A1600C9 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-12800, CL9)	3600
ВИДЕОСИСТЕМА: ZOTAC GeForce GTX 570 1.3 Гбайт (GDDR5)	10500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Crucial RealSSD C300 128 Гбайт (SATA 3.0, MLC)	7500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES208-08 (SATA)	3000
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3300

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	5186	Call of Duty: MW2, 1920x1200,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	30	4xAA, 16xAF	145

48 300 РУБ.

Процессор с разблокированным множителем станет отличным заделом для оверклокинга. Core i7-2600K как раз представляет подобную опцию, которой грех не воспользоваться, учитывая возможности камушка. Установка двух модулей памяти емкостью 4 Гбайт каждый будет более резонна, т.к. даст возможность в будущем добавить еще пару планок ОЗУ.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X6 1100T Black Edition (6 ядер, 3.30 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3)	7500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1800
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS Crosshair IV Formula (AMD 890FX + SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	6600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair Vengeance CMZ8GX3M2A1600C9 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-12800, CL9)	3600
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 6970 2 Гбайт (GDDR5)	10500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Crucial RealSSD C300 128 Гбайт (SATA 3.0, MLC)	7500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES208-08 (SATA)	3000
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3300

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	5006	Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	26	16xAF	131

46 300 РУБ.

По обыкновению данная конфигурация унаследовала процессор от предыдущей – спасибо ценовой политике AMD. Системная плата ASUS Crosshair IV Formula относится к топ-классу и снабжена полным набором портов и разъемов. SSD-накопители потихоньку перестают быть роскошью. Цена кусается все меньше, а потому встречаем SSD Crucial на 128 Гбайт.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-2500K (4 ядра, 3.30 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	6400
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1300
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P8P67-M Pro Rev. 3.0 (Intel P67, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	5000
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX1600C9D3X2K2/8GX 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-14900, CL9)	3100
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor PCS++ AX6950 2 Гбайт (GDDR5)	8300
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Black WD1502FAEX 1.5 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 7200 об/мин)	2800
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	2000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	4315	Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	23	16xAF	114

29 600 РУБ.

Видеокарта Radeon HD 6950 остается оптимальным выбором в своей ценовой категории. Версия от PowerColor снабжена фирменной системой охлаждения – тихой и эффективной. Этой карты и процессора Core i5-2500K с 8 Гбайт оперативной памяти для игр хватит вполне, даже в разрешении 1920x1200. Если FPS покажется низким, можно добавить второй Radeon.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X6 1075T (6 ядер, 3.0 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3)	6100
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1300
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-890GPA-UD3H (AMD 890GX+SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX1600C9D3X2K2/8GX 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-14900, CL9)	3100
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor PCS++ AX6950 2 Гбайт (GDDR5)	8300
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Black WD1502FAEX 1.5 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 7200 об/мин)	2800
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	2000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	4106	Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	19	16xAF	97

28 900 РУБ.

Цены на память все время падают и падают. Нужно пользоваться моментом и брать сразу 8 Гбайт ОЗУ! Другим важным событием в данной конфигурации стал переход на более емкий и производительный жесткий диск WD Caviar Black 1.5 Гбайт с кэшем 64 Мбайт и поддержкой SATA 3.0, не говоря уж про полноценные 7200 об/мин. Они оба ускорят работу системы.

БЮДЖЕТНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i3-2120 (2 ядра, 3.30 ГГц, DMI, 2x256 Кбайт L2, 3 Мбайт L3, HT, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	4000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин)	1400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: MSI H67MA-E45 (B3) (Intel H67, 4 DDR3, PCI-E, SATA 3.0, USB 3.0, eSATA, 24+4 pin, mATX)	3100
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR3, PC3-10600, CL9)	1500
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor AX6870 1 Гбайт (GDDR5)	6300
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1.0 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	3721	Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	22	16xAF	95

19 000 РУБ.

Мы собрали приличный комплект, включающий процессор Core i3-2120 с поддержкой Hyper-Threading, хороший кулер и достойную, современную видеокарту Radeon HD 6870. Комплектные 4 Гбайт ОЗУ при желании можно нарастить, но тут все зависит от ваших целей и бюджета. В качестве основы на этот раз фигурирует современная плата MSI H67MA-E45 (B3).

БЮДЖЕТНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 945 (4 ядра, 3.0 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	3800
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин)	1400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-880GM-UD2H (AMD 880G+SB710, 4 DDR3, PCI-E, Hybrid CrossFireX, RAID, USB, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	3000
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR3, PC3-10600, CL9)	1500
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor AX6870 1 Гбайт (GDDR5)	6300
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1.0 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	3825	Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	21	16xAF	93

18 700 РУБ.

Доросла наша конфигурация до полноценного 4-ядерного AMD Phenom II, а именно до X4 945, действующего на частоте 3.0 ГГц. Системная плата форм-фактора Micro ATX дает возможность собрать небольшой системный блок. И производительность у него отнюдь не маленькая, учитывая наличие Radeon HD 6870, 4 Гбайт ОЗУ и такого-то процессора!

Автор:
Анна Старостина

НОВЫЕ НОУТБУКИ ОТ MSI

КОМПАНИЯ ПРЕЗЕНТОВАЛА СВОЮ ЛИНЕЙКУ НА 2011 ГОД

В прошлом году MSI пригласила нас на киберспортивный чемпионат в Китай. Прошло совсем немного времени, и у нас новая встреча с продукцией компании. В Турции, накануне майских праздников, состоялась презентация новых ноутбуков и планшетов компании MSI.

Новинки были представлены практически в каждой линейке – G-серии (для геймеров), Мультимедийной серии (F) и C-серии (универсальные лэптопы для работы и развлечений). Не были также обделены вниманием другие готовые решения компании – планшеты и моноблоки.

Ожидаемо, самыми мощными оказались игровые ноутбуки – модели GX680 и 17-дюймовый флагман – GT780. GT680 – это продолжение популярной серии GX660/GT660, но с новой начинкой, а GT780 – абсолютно новый лэптоп в семействе. Все новые модели оснащены новыми процессорами Intel семейства Core™ второго поколения и мощной графикой 500-й серии от NVIDIA. Поддержка DirectX11 и высокая производительность позволит лэптопам спокойно быть «в игре» на протяжении нескольких лет. Качественный звук от компании Dynaudio уже привычен в игровых решениях, а вот клавиатура с несколькими уровнями подсветки (наконец-то!) на GT780 от SteelSeries, безусловно, станет приятным сюрпризом для хардкорных геймеров. «Бюджетный» сегмент игровых ноутбуков закрывает модель GE620. Более компактный и менее производительный, чем его старшие собратья, тем не менее, он может стать отличным средством для тех, кто любит хорошо поиграть, но несколько стесен размерами кошелька.

Мультимедийная серия F была представлена моделями FX620 и FX720. Матовый, рельефный пластик не только выглядит очень эффектно, но и весьма практичен – отпечатки пальцев и мелкие царапины на нем почти не заметны. Техническая составляющая также на уровне: смотреть кино на нем – одно удовольствие, да и поиграть за ним, кстати, тоже. За «классиков» отдувалась еще одна новинка – CX640. Лэптоп отличается не только отличным дизайном и продуманностью портов, но и обладает своей «изюминкой» – системой быстрого бэкапа MSI TimeStamp. Работает она и правда очень быстро – на все про все уходит меньше минуты.

На планшеты сейчас большой спрос, поэтому логичным выглядит и их появление в линейке MSI. Планшет получился весьма интересный – легкий, из качественных материалов. Android на нем органично смотрится, да и планшет работает очень шустро.

В общем, презентация вышла богатой на новинки, а ее суть весьма понятна – сделать ноутбуки доступными и удобными каждому. У MSI, на наш взгляд, это получилось. ■

▲ *Некоторые геймерские модели отличаются особой подсветкой клавиатуры.*

▼ *Ноутбуки на презентации не только показывали, но и давали опробовать в деле.*

Автор:
Петр Сальников

ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Warcraft 2 – это настолько старое, настолько доброе, что все эти орки с эльфами были, кажется, в какой-то другой жизни. Это важнейшая отправная точка для Blizzard как для стратегоделов и MMO-строителей. Это детство, проведенное посреди кучи дисков Crazy Collection, с которых запускалась максимум половина игр – и то, если очень повезет.
Мы обсуждали тактику мореплавания, интересовались, как обнаружить вражеские подводные лодки, и читали толстенные книги с прохождениями, «Энциклопедию компьютерных игр» – Интернета тогда в нашей стране ни у кого не было.
Это, мать ее, была целая эпоха.

Петр Сальников,
ведущий рубрики

У охранной башни (вверху) было три итерации: неукомплектованная оружием, стреляющая стрелами и стреляющая пушечными ядрами. В WC2 так было у обеих сторон, в WC3 это исправили, оставив оркам только лучников.

ЖАНР: Real-Time Strategy **ИЗДАТЕЛЬ:** Blizzard Entertainment **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
ДАТА ВЫХОДА: 1995 год

WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS

WAR2.EXE

Три мелких говнюка – большая проблема для невнимательного противника: подведя отряд к строению соперника, можно было его взорвать. Сами гоблины погибали, но уносили с собой немалое количество врагов.

Пехотинец сказал «заг-заг» и покорно отправился выполнять свои прямые обязанности: убивать людей, крушить их военные машины и жечь их дома. Через какое-то время прискакал отряд всадников с квадратными подбородками, и орка растоптали. К тому моменту, когда я укомплектовал армию некромантами, способными оживлять павших бойцов, у Альянса появилась следующая приблуда: людская конница теперь не только лягала моих солдат, но превратила рыцарей в паладинов, которые друг друга лечили. Я не успевал подтягивать войска; в воздухе витала атмосфера медленного и мучительного поражения.
Запасы ресурсов стремительно истощались, казна была похожа на пустое гремящее ведро, в котором болтались несколько монет. Денег на драконов не было, поэтому от вражеских грифонов приходилось отбрыкиваться слабыми троллями с томагавками – прокачать их до быстрых и дальнобойных берсерков я, разумеется, не удосужился, а сейчас поезд уже ушел: или клепай новых, или займи казарму улучшением, одно из двух. Можно было, конечно, построить дополнительное здание, но на это, опять же, были нужны деньги, а противник оккупировал все золотые шахты на карте; мой собственный рудник давно себя исчерпал, и рабочие от безделья чесали жопу на том месте, где когда-то был вход в прииск. Почти весь лес вырубили, и корабли Альянса стояли на якоре у моих берегов в ожидании легкой добычи: как только к воде приближался случайный орк, раздавался залп. Скоро люди перестанут обращать внимание на мои нелепые попытки отвлечь их от создания ударного отряда (пока одинокого диверсанта, упомянутого выше, не заколотили, я успел разглядеть группу всадников, пару магов и толпу лучников с тремя баллистами в комплекте), десантируются на мой остров, и придет конец.

ЕСТЬ ИДЕЯ. ЧУЖАЯ

Blizzard Entertainment очень вовремя подсуетилась с выбором сеттинга. Пока Games Workshop лелеяла настольный Warhammer, игнорируя видеоигры, Blizzard взяли их идеи и

Дирижабль не мог стрелять и был очень плохо бронирован, но имел немалый радиус обзора, быстро рассекал по карте и умел обнаруживать подводные лодки и бойцов, скрытых невидимостью. Идеальный разведчик.

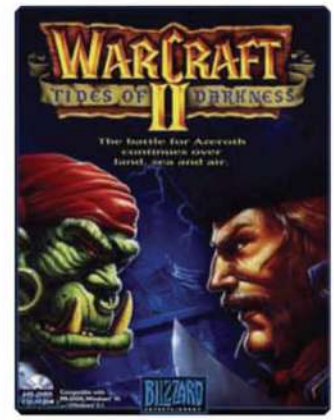
Ураган, запущенный всадником смерти, уничтожил крупный отряд врага и сильно покосил казармы. Мощное, долгоживущее, но совершенно неуправляемое заклинание.

спроецировали на свою собственную историю, изменив имена и названия: здесь тоже есть светлая империя людей, гномов и эльфов, зеленые орки с троллями, и демоны, которые во всем виноваты, – последние выступают, по большей части, за кадром.

В стенах моих ферм визжат свиньи; в своих логовах громко чавкают огры – если долго тыкать мышкой в какого-нибудь солдата, он обязательно объяснит, почему этого лучше больше не делать; при нападении людских войск на мои поселения раздается крик «они рушат наш город!» – я, как и многие игроки поколения девяностых, не видел Warcraft 2 в оригинальном озвучении, зато играл в блестящую локализацию от компании «СПК». Реплики юнитов вцепились в мозг 15 лет назад, запомнились наизусть, стали мемами. «Да, милорд!». «На нас напали!». В сумме частностей Warcraft 2 – это не просто игра: это крупное социокультурное явление; похожим образом мы запомнили и не раз примеряли на себя черные плащи и солнцезащитные очки из Deus Ex (см. "Ретро" в черт знает каком, раритетном номере).

ПУТЬ КОРОЛЯ

Проследить, как Blizzard пришли к своему нынешнему состоянию, очень просто. Первый Warcraft был клоном Dune 2, в котором вместо синих/зеленых/красных человечков по карте бегали только синие (Альянс) и зеленые (Орда), а сама карта не была сплошняком покрыта песками – суть от этого не менялась: строить дома можно бы-



МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

«Blizzard и Warcraft. Да, с выходом второй части замечательной военной стратегии, эти два слова просто приговорены к сосуществованию. Созданная Blizzard игра оказалась настолько удачной, что вот уже несколько месяцев подряд весь игровой мир только и твердит: Warcraft, Warcraft, Warcraft...»

Журнал «Магазин Игрушек», #4 от 1995 года. Оценка – 100 баллов из 100 возможных.

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

«Самое удивительное в Warcraft 2 заключается в том, как, будучи игрой, построенной на двух очень серьезных гиковских платформах – речь о варгеймах и фэнтезийных RPG, – она умудряется быть удивительно веселой. И смешной. Неповторимое ощущение: в разгар боя попасть по солдату мышкой и услышать в ответ: «Прекратите меня трогать» – причем в интонации хрестоматийного шекспировского тенора».

Рецензент Рон Дулин с сайта GameSpot разделяет наш детский восторг и ставит игре 9,3 балла из 10 с пометкой «выбор редакции».

Стены здесь были, скорее, для декора. А вот красный круг служил контрольной точкой для прибытия главных героев – например, при вызволении их из плена.

ло только в пределах ЖКХ-шной досягаемости, тягая мешки с золотом через полкарты. Еще был лес, который на Арракисе, понятно, не растет. Боевые единицы, задания и, в 99% случаев, магия враждующих сторон отличались друг от друга – буквально – только цветовой гаммой. В идентичных миссиях фигурки просто менялись местами – и вот вы уже обязаны спасти из плена православных крестьян, а не саблезубых зеленомордых рабов. Альянс призывал на помощь элементалей, Орда – пауков и демонов; все просто и понятно.

ВСЕ ВЫ – НА ОДНО ЛИЦО

В Warcraft 2 механизмы стали работать чуть тоньше, прямолинейного шахматного состязания уже не было: да, войска Альянса и Орды по-прежнему были зеркальным отражением друг друга, но магия, которой обладали некоторые виды войск, усложняла процесс, на поздних этапах добавляя в игру всякие хитросплетения. Паладины, будучи аналогами огров-магов, лечили войска и открывали карту по кускам, а огры увеличивали показатель атаки отдельно выбранных бойцов; еще у них была возможность запустить в облака глаз, которым можно было управлять как разведывательным дирижаблем – жила глазюка, правда, недолго.
Маги орков ускоряли бойцов, маги людей – замедляли войска противника; Альянс мог сделать почти любой юнит невидимым, а у Орды была возможность заковать союзника в непробиваемую броню.
Чуть позже, в StarCraft, Blizzard пошли еще дальше, придумав три абсолютно разные расы, – но это лишь на первый взгляд: идеальный баланс сил зиждился на том, что основы стратегии каждой стороны были схожими (например, пилоны у протоссов и подножная гниль у зергов), загвоздка была в деталях – и свой пробный шар разработчики закатили именно в Warcraft 2; произошедшее в StarCraft – это был уже «страйк». ■

ДРУГИЕ ИГРЫ ОТ BLIZZARD

Уже очень долго компания Blizzard Entertainment доит ровно три свои франшизы: Warcraft, StarCraft и Diablo – причем настолько долго, что многие и понятия не имеют о том, что Blizzard выпускали что-то еще, кроме игр под этими торговыми марками. Приподнимаем занавес, смотрите на экранах ваших ретро-эмуляторов!

1. THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN (1994)

Платформенную аркаду про супермена Blizzard неожиданно для PC-аудитории выпустили для SNES. Помимо воскресшего мужчины из названия, в игре можно было управлять несколькими его инкарнациями, тоже из пантеона Detective Comics: Superboy, Man of Steel, Eradicator и так далее.

2. THE LOST VIKINGS 2 (1994)

Еще одна игра от Blizzard для SNES – на этот раз продолжение приключений трех викингов-неудачников, у которых что ни день, то, как говорится, «ситуация». Позже из механики TLV вырастет тактический гигант Commandos: процесс строился на четком разделении обязанностей между персонажами, ограниченности их функционала. Один воин умел пробивать стены головой в рогатом шлеме, второй с помощью механической руки дотягивался до недосягаемых иным способом предметов, третий прикрывал все это дело щитом и умел с его же помощью летать, как с зонтом, реактивно пукая для сокращения времени до соприкосновения с землей.

3. JUSTICE LEAGUE TASK FORCE (1995)

Изначально разработанная для Sega Genesis, JLTF попала в руки Blizzard для портирования на, опять, Super Nintendo. Во второй раз компании досталась игра про супергероев Detective Comics, на этот раз – файтинг с Бэтменом, Акваменом, Флешем и другими звездами в главных ролях.

ЗЕЛЕНЫЙ, БОЛЬШОЙ, ЗЛОЙ

ГЛАВНЫЕ ИГРЫ ПРО ОРКОВ

BLACKTHORNE

BLIZZARD ENTERTAINMENT, 1994

Юный принц во время гражданской войны бежит с родной планеты на Землю, а через несколько лет, заматерев и обзаведясь дробовиком, возвращается домой, чтобы прогнать интервентов со своих земель и восстановить справедливость.

По механике Blackthorne – вылитый Prince of Persia, причем в его оригинальной, EGA-шной итерации: загадки здесь построены на дальних прыжках с разбега в развороте, лазании по опасно высоким уступам и избежании всяческих ловушек. Правда, по сравнению с «Принцем» на картах Blackthorne все-таки слишком много врагов: это разного рода орки и вариации на их тему, вооруженные винтовками, кнутами и управляемыми бомбами.
На фоне творится настоящий бедлам: местные эльфы разделились на два лагеря – одни восстали против тирании, а другие ее поддерживают, сдавшись монстрам. Например, весь второй эпизод приходится смотреть на то, как эльфы по-бондовски стреляют друг в друга из укрытий – действие, тем временем, происходит в стволах огромных сказочных деревьев.

WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR

RELIC ENTERTAINMENT, 2004

Несмотря на то что Dawn of War – это игра про космодесантников, в этой подборке она оказалась совершенно справедливо: главные враги человечества тут – орки, а уж кто там за ними стоит и кто мешает "Кровавым воронам" разобраться с двуногой зеленью – дело десятое.

Из Warhammer мы узнали следующие полезные вещи: орки асексуальны, у них нет самок и уж тем более никакого семейного института; орки размножаются, после смерти разбрасывая вокруг себя споры; орки, фактически, – грибы.
Вселенная Warhammer строится на концепции бесконечной войны: погибшие орки порождают еще больше орков, поэтому истребить их традиционным способом точно не получится, а новый пока никто не придумал. К тому же человечеству в спину дышит еще несколько проблем: силы Хаоса и Тираниды, периодически целыми колониями выныривающие из варпа (это где-то по ту сторону условных черных дыр).
Dawn of War показывает лишь короткий эпизод кампании космодесанта, и человеку, не читавшему огромного ворoха паршивой боевой фантастики и толстенных книг с правилами настольных Warhammer-игр, будет не очень понятно, что тут к чему и кто все эти люди.
Любители настольных игр видят в DoW долгожданное пришествие космодесанта на их экраны – с объяснением каких-то тонких моментов из вселенной Warhammer и рядом загадок, ответы на которые надо, вероятно, искать в сопутствующем внеклассном чтении.
Для всех остальных DoW – просто отличная стратегическая игра с вагоном интересных дополнений и прекрасным продолжением.

WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS

BLIZZARD ENTERTAINMENT, В 1998 ПРОЕКТ ЗАКРЫЛИ

Многообещающий, по мнению публики, квест о знаменитом предводителе орков из Warcraft III и World of Warcraft Тралле по объяснимым причинам закрыли еще на ранних этапах разработки: игры от Blizzard – это всегда революция и праздник, а тут у них получался самый обыкновенный квест.

Сюжет, тем не менее, планировался следующий: генерал Блэкмур, подчиненный Альянса, находит в лесу маленького орка, родителей которого убили, и решает сделать его своим питомцем. Тралл вырастает, становится гладиатором и, подобно королевскому шуту, всячески развлекает народ. Благодаря случаю ему удается сбежать из замка Блэкмура и встретиться с соотечественниками, но тут картина печальная: орки бухают, дерутся между собой и не желают ни с кем воевать – надоело.
Главной задачей игрока должно было стать объединение потерявших всякую совесть кланов и удар по замку Блэкмура – гены Тралла давали о себе знать, да и годы издевок со стороны людей он прощать, вроде как, не планировал.
Я бы, честно говоря, даже при всей своей нелюбви к квестам (я не вижу в них логики! я не хочу бездумно собирать все, что можно собрать!) с удовольствием сыграл в LoC – может быть, когда-нибудь Blizzard возмут себя в руки и решат устроить революцию в нетоптаном жанре, кто знает.

GOTHIC

PIRANHA BYTES, 2001

На страницах рубрики мы уже вспоминали об этой игре и, судя по разным анонсам, будем вспоминать еще не раз – по крайней мере, до тех пор, пока Piranha Bytes не угомонятся с клепанием страшных клонов-кадавров.

Вы сейчас, конечно, начнете размахивать руками в припадке праведного гнева: мол, «Готика» ни про каких не про орков – она про скитания безымянного героя, некроманта Ксардаса и экзотическую тюрьму. Но вспомните не главных героев, а актеров массовки: кусок сказочного королевства, в котором все происходит, охвачен паникой в связи с орками, на каждом углу наступающими на пятки местным войскам, и одна из главных задач игрока – выяснить, что побудило двухметровых амбалов к такой активности.

К тому же встреча с орком до определенного момента сулила как минимум крупные неприятности, а чаще всего – гибель где-нибудь под готическим кустом. То есть, сюжет первой «Готики» связан с орками, как говорится, чуть более, чем полностью.

А еще «Готика», если нам не изменяет память, стала первой ролевой игрой, в которой не было прямолинейных диалогов: выбрав одну из нескольких возможных фраз, вы задавали общий тон дальнейшей беседе, после чего персонажи общались сами по себе. И, разумеется, нельзя не вспомнить, с каким упоением мы наслаждались сюжетными перекрестками, когда события, поначалу казавшиеся несвязанными, искусно сходились в ключевой точке, складываясь в загадочную мозаику изысканной истории. ■

СОДЕРЖАНИЕ DVD

СМОТРИТЕ В ЭТОМ ВЫПУСКЕ ВИДЕОЖУРНАЛА LEVEL UP:

ВЕДЬМАК 2
Вторая часть «Ведьмака» – один из главных претендентов на титул «RPG года». Поклонники творчества Анджея Сапковского не разочаруются ни в коем случае. Дело омрачает лишь слабая оптимизация игры и многочисленные баги.

ALICE: MADNESS RETURNS
Долгожданное продолжение психоделичных приключений той самой Алисы. Предупреждаем сразу – в игре мало Льюиса Кэрролла, много безумия и грибов.

ВЫХОДА НЕТ
Наша новая программа посвящена играм, которые в свое время могли потрясти весь мир интерактивных развлечений. Могли – да так и не вышли. О том, что с ними случилось, рассказывает Кигури.

BRINK
Многопользовательских шутеров много не бывает – по крайней мере, мы всегда найдем время подробно рассказать о каждой новинке. Какое место в иерархии онлайновых шутеров займет Brink? Об этом наша «Точка зрения».

THE FIRST TEMPLAR
Тема тамплиеров, крестовых походов и Святого Грааля буквально не дает разработчикам покоя. Но далеко не всегда оригинальный и многообещающий сеттинг способен вытянуть игру из болота вторичности.

КРИ 2011
За годы своего существования КРИ успела превратиться в тщательно разработанный и неукоснительно соблюдаемый ритуал: гостиница «Космос», небольшой ряд стендов, ярмарка разработчиков, лекции, пресс-конференции.

ТАКЖЕ НЕ ПРОПУСТИТЕ ПОЛЕЗНЫЕ ФАЙЛЫ НА PC-ДИСКЕ:

CIVILIZATION IV: REALISM INVICTUS
Над этим модом работа велась более 5 лет. Realism Invictus вносит многочисленные изменения в игровой баланс, добавляет новых юнитов, постройки, цивилизации и технологии. Не остался без изменений и AI, работа которого была оптимизирована за счет изменения подхода к выбору стратегий на победу. В модификации была даже исправлена некорректная анимация отдельных юнитов, присутствующая в оригинальной игре. Данная версия в первую очередь предназначена для работы с дополнением Beyond the Sword.

MOUNT & BLADE. ОГНЁМ И МЕЧОМ. ВЕЛИКИЕ БИТВЫ V1.138
Демоверсия третьего независимого дополнения к кавалерийской RPG - Mount & Blade. Доступно начало игры, где можно ознакомиться с нововведениями и прокачаться до восьмого уровня.

ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ V1.0.0.3 RU
Три обновления, улучшающие работоспособность игры и исправляющие множественные недочеты. Исправлена ошибка с невозможностью регистрации игры и загрузки DLC, нормально стал работать конфигуратор.

COMPANY OF HEROES: EUROPE AT WAR
Отличная модификация, добавляющая в игру больше реализма, а также новых юнитов, технику и оружие. Полностью совместим с однопользовательской кампанией и коллективными миссиями.

ANY VIDEO CONVERTER FREE 3.2.3
Простая программа для быстрого и качественного конвертирования видео из одного формата в другой. Поддерживаются самые популярные форматы, в том числе и для портативных устройств.

UMPLAYER 0.92
Мощный мультимедийный проигрыватель с огромным выбором возможностей и полезных инструментов. Поддерживает большинство форматов, содержит более 270 встроенных кодеков и позволяет сохранять ролики с YouTube.

КРУГИ НА ПОЛЯХ

С СЕРГЕЕМ ДУМАКОВЫМ

КОГДА «СИНГЛ» НЕ «СИНГЛ»

На днях Гейб Ньюэлл, главный человек в Valve, огорошил общественность дерзким заявлением: «Скорее всего, мы [Valve] больше не будем делать однопользовательских игр». «То есть как это? – возмутилась общественность. – Half-Life 3 будет многопользовательским шутером? И я, общественность, не смогу поиграть в него, если у меня не будет постоянного доступа в Интернет? Какого, дорогой Гейб, черта?» Слова и впрямь серьезные – тем более что исходят они из уст человека, который в последние несколько лет практически в одиночку определяет вектор развития игровой индустрии. Тем интереснее будет разобраться в том, что именно имел в виду босс Valve и чем это все нам грозит на самом деле.

ИГРА СЛОВ

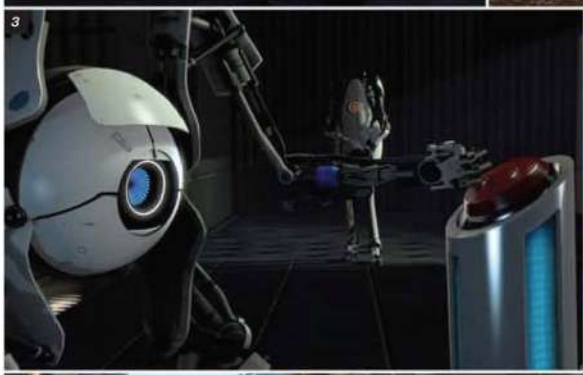
Во-первых, обратимся к первоисточнику. Дословно слова Гейба Н. звучали так: «We probably wouldn't make a game with an isolated single-player experience» – то есть формулировка очень скользкая и многозначная. Вернее всего будет перевести эту фразу как: «В наших играх, наверное, больше не будет одиночного режима в привычном его понимании». Ключевое словосочетание здесь – isolated single-player experience, сложнопереводимая лингвистическая конструкция, под которой понимается режим одиночной игры без какого-либо участия других живых участников. Для дальнейшего удобства возьмем в пример Half-Life 2: Гордон Фримен, монтировка, комбайны, багги, гравипушка и дорога из пункта А в пункт Б; классический FPS с классическим же делением на главы и единственно возможным вариантом прохождения. Итак, о чем твердит Ньюэлл? А вот о чем: если бы Valve делала Half-Life 2 сейчас, то практически ничего бы не изменилось – та же монтировка, тот же багги и те же комбайны... за одним исключением: противниками Фримана были бы другие игроки.

ПОЛИГОН

Представьте себе, что на титульном экране условной Half-Life 3 есть меню сетевой игры, в котором живет строчка, скажем, «Подключиться сейчас». Один щелчок мышки – и вы переноситесь в тело какого-нибудь комбайна, который прямо сейчас ожесточенно сражается с очередным Фриманом. Справедливо и обратное: вы аккуратно крадетесь по катакомбам в обличии молчаливого бородатого ученого, а впереди вас поджидает команда штурмовиков, каждый из которых – живой игрок, только что «на лету» подцепившийся к вашей сюжетной кампании. То есть вы можете даже не знать, что ваши противники управляются вовсе не искусственным интеллектом – просто тот самый single-player experience магическим образом перестает быть isolated. Тут даже и доступ к Интернету как таковой не обязателен: есть коннект – будут встречаться враги, управляемые людьми, нет коннекта – командование цифровой армией противника возьмет на себя искусственный интеллект. Возможно ли это технически? Еще как. Тестовым полигоном для подобных технологий сегодня является Left 4 Dead 2, где все вышесказанное – самая что ни на есть реальность. С некоторыми, разумеется, оговорками – но на то это и первопроходец, чтобы оттачивать на нем идеальную игровую модель. Сейчас в Left 4 Dead 2 есть и генерируемые прямо по ходу игры сюжетные арки, и возможность играть за обе стороны конфликта, и технологическая возможность быстрого перехода управления персонажем от игрока к ИИ – собственно, самое важное, что нужно для дальнейшего прорыва. Успех L4D показывает, что такая схема вполне устраивает и игроков – правда, тут речь идет все-таки больше о совместном прохождении. Опыта создания условно однопользовательских игр, основанных на подобных механизмах, у Valve еще нет.

НАЗЛО СКРИПТУ

Однако есть все предпосылки ожидать их в ближайшем будущем. Все просто – в то время как один человек проходит длительную кампанию, другие на определенное время оказываются в шкуре NPC (они и так постоянно сопровождают игрока в любом современном шутере), а то и вовсе оказываются по другую сторону баррикад. Для этих «других» игровая сессия может длиться несколько десятков минут – причем легко можно представить себе внутриигровой браузер, привычный для онлайн-шутеров вроде Bad Company 2, только вместо списка карт мы будем видеть там перечень локаций основной сюжетной линии, на которых прямо сейчас происходит что-то интересное. Недостатка в браузерах не будет – ведь чисто теоретически каждый человек, запустивший игру, автоматически добавляет себя в этот список. Единственной проблемой в таком случае станет пресловутый нарратив – не до конца ясно, что придет на смену скриптам, которые являлись двигателем того же



1 *Left 4 Dead – идеальное поле для экспериментов по размытию границ между сетевым и одиночным режимами игры.*

2 *На стороне Гейба и компании уникальная человеческая черта – нежелание следовать правилам. Вы удивитесь, узнав, как много игроков желают не играть за Гордона Фримена, а всячески мешать молчаливому борцу с режимом.*

3 *Революция в онлайне может и не состояться – Valve об этом прекрасно осведомлены: Portal 2 предупреждает, что кооперативный режим лучше всего играется в связке с другом, а не случайным знакомым. Этот (очень важный) момент относится ко всему онлайну в принципе.*

4 *Только представьте, что будет, когда КАЖДЫМ из этих юнитов будет управлять отдельно взятый человек. Нет, серьезно - мне было бы очень любопытно взглянуть на такое.*

5 *Игры вроде GTA IV готовы принять концепцию Ньюэлла хоть сейчас – все условия для «неизолированного сингла» тут уже есть. Только не нужно никаких идиотских режимов игры, дайте нам обычный Freeplay в чьей-нибудь кампании – и мы будем счастливы.*

Half-Life 2. Да и сценарный накал того же уровня сохранить вряд ли удастся... хотя уже сейчас можно сделать одно простое предположение. Скрипты удивляют лишь однажды – в первый раз, когда с ними сталкиваешься. При повторном прохождении ты уже знаешь, что вот эта девушка подойдет к тому лифту, где из темноты на нее набросится жуткий монстр. В случае, когда и девушкой, и монстром будут управлять живые люди, та же самая сцена всякий раз будет проигрываться по-новому – и чего уж говорить о масштабных батальных полотнах, каждое из которых гарантированно будет уникальным. Ничто не мешает уже сейчас создать игру, состоящую из определенного количества узловых сюжетных точек, между которыми будет находиться настоящий сетевой рай – и, зная методы Valve, почему-то кажется, что такая игра не за горами. Так что не стоит сгоряча корить Гейба: возможно, уже через несколько лет наша умозрительная игровая концепция станет новым стандартом. Что бы вы сказали, если бы пять лет назад вам показали кооперативный режим Portal 2? То-то же. ■

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

RESIDENT EVIL

ХОРОШИЙ ПЕСИК

24 июля 1998 года группой «Альфа» спецотряда по тактическим и спасательным операциям (сокращенно S.T.A.R.S.) в окрестностях городка Ракун-Сити был обнаружен потерпевший крушение вертолет дружественной группы «Браво». Она занималась выяснением причин серии зверских убийств, случившихся в этих местах: по скудным сведениям, неизвестные нападали внезапно и организованно, оставляя после себя изуродованные останки. Говорили даже, что были обнаружены следы, характерные для случаев каннибализма! С помощью элитных бойцов S.T.A.R.S. правительство планировало разобраться со всеми этими странностями, однако связь с «Браво» прервалась, едва началась разведывательная операция. «Альфа» довольно быстро выяснила причины радиомолчания: вот она, эта причина, лежит на боку, беспомощно уткнувшись в землю винтами и выпустив в небо печальный столб дыма. Однако самих «бравовцев» на месте падения найти не удалось – зато удалось столкнуться с необычайно агрессивными псами, буквально до смерти загрызшими одного из оперативников. Спасаясь бегством, оставшиеся в живых находят убежище в старом особняке – судя по всему, повторяя путь группы «Браво». Которые, разумеется, к этому моменту уже мертвы.

ПАТРОН И УЖАС

Resident Evil в этом году отмечает свой пятнадцатилетний юбилей – и по такому случаю заслуживает, чтобы к ней относились как к компьютерной игре, а не предмету культа. Да, здесь мы многое увидели и услышали в первый раз: словосочетание Survival Horror в заставке, необычайно правдоподобные в своей ярости зомби, удивительно серьезный и мрачный для электронного развлечения саундтрек… однако, по большому счету, Resident Evil образца девяносто шестого года – обычная история про дом с привидениями, только на сей раз главному герою в руки дали автоматический пистолет. Именно в этом, пожалуй, главная заслуга RE: это игра-весы, на одной чаше которых лежит ужас, а на другой – удовольствие от взведенного бойка.

Надо сказать, что первой части не был присущ размах, который серия приобрела в последующие годы. Это была достаточно камерная постановка, действие которой происходило на площади в несколько сотен квадратных метров – соответственно, и приемы здесь подчеркнуто театральные, психологические. Фиксированная камера нарочно подвешена таким образом, чтобы определенная часть сцены оставалась вне поля зрения, а система извилистых коридоров уже через несколько минут игры приучает нервно проверять количество патронов в обойме перед каждым поворотом.

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
- **ДАТА ВЫХОДА:** 22 марта 1996
- **СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ:** 8/10

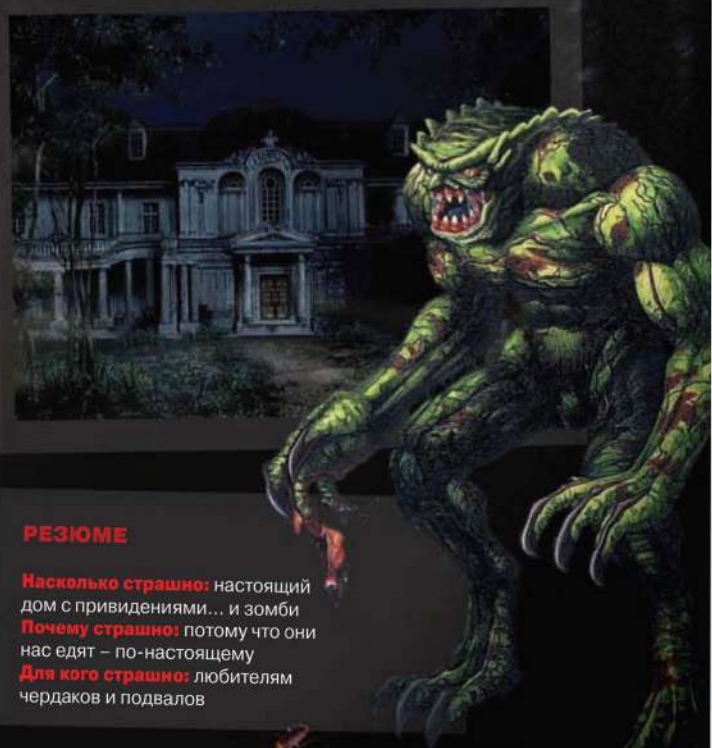
В середине девяностых жанр только обретал присущие ему сегодня черты, поэтому разработчикам приходилось регулировать баланс между действием и решением головоломок буквально наощупь – и оттого фактор страха в Resident Evil работает самым неожиданным образом: предугадать, что ждет тебя за следующей скрипучей дверью (ах, эта анимация! ах, эта многозначная темнота, лежащая впереди!), было очень сложно. Дом с привидениями, со всеми его безобидными тайнами и секретами, в любую секунду готов был обернуться самой настоящей скотобойней – ну, вы понимаете: взрывающиеся головы, литры крови и все такое. Славное было время.

ЗА КАДРОМ

Но так как Resident Evil все-таки была наполовину приключением, сильная сюжетная часть никуда не делась. Все атрибуты хорошего квеста на месте: харизматичные персонажи с впечатляющим бэкграундом; диалоги, которые даже в жутком озвучании (в девяностых ВСЕ игры были жутко озвучены) не теряли своей силы; тонны побочной информации в виде дневников, записок и отчетов... На этой плодородной почве потом вырастет Silent Hill, но это случится лишь три года спустя. Capcom была первой, и как у этих парней получилось пройти узкой тропой и не сорваться в пропасть – удивительная удача, стечение многих обстоятельств, настоящее чудо. В 2002 году на консоли Gamecube (откуда, к слову, родом RE4) вышла полностью переработанная версия Resident Evil – и она до сих пор выглядит и играется просто потрясающе... благодаря все тем же отчетам, запискам и жутким, жутким, жутким коридорам. Знаменитый дневник уборщика будет с содроганием вспоминать любой, кто смог дочитать его до конца: эти несколько страниц обладают ничуть не меньшей силой, чем «Тот, кто хочет выжить» Стивена Кинга, причем если у Кинга несчастный съедает себя от нестерпимого голода, то инфицированный уборщик из Resident Evil просто находит свои части тела «вкусными». Эта игра вообще очень литературна, как и многие великие компьютерные игры прошлых лет: несмотря на Тиранов (которые в трактовке Konami превратятся в мускулистых палачей с тяжелой пирамидой на плечах) и гранатометы, основные моменты, остающиеся в памяти, на экране не показывались вовсе. Убийства в Ракун-Сити, страшная участь отряда «Браво», предательство Вескера, зловещие эксперименты и страшный вирус... все это оставалось за кадром, но выглядело настолько живым, настолько ярким! Неслучайно Альберт Вескер, убитый вроде бы по ходу игры, впоследствии оказывается не просто живым – он превращается в главного злодея всей игровой мифологии, в следующих частях Resident Evil ему уделяется едва ли не больше внимания, чем всем прочим героям. И мир, и персонажи, и драматургия Resident Evil были настолько хороши, что выдумать что-то лучше оказалось невероятно сложно. Латинская Америка, Африка, подвалы корпорации «Амбрелла» – фантазия сценаристов не знала границ, но все же мы закрывали глаза... и снова оказывались там, в старом особняке – где все началось. В этих залах, на этих лестницах, перед этими дверьми. А потом открывали глаза и смело шли в бой – раз уж мы выжили там, раз не стали пищей для мертвых зубов, раз смогли продержаться полторы минуты против чудовища с когтистой лапой (дважды), то уж с какой-то переполненной красноглазыми пейзанами деревушкой как-нибудь справимся. Не страшно. ■

СТРАШНО ИНТЕРЕСНО

1. **Мало кто знает, что Resident Evil фактически является творческим переосмыслением хоррора Sweet Home, который вышел на консоли Family Computer (она же NES, она же Dendy) в 1989 году и, в свою очередь, основан на одноименном японском фильме ужасов того же года.**
2. **Своеобразная система «целебных растений» из первой части Resident Evil (найденные растения разных цветов обладают разными свойствами, разноцветные растения можно комбинировать между собой) дошла до наших дней практически неизменной – траволечение считается авторами игр серии одной из их главных отличительных черт.**
3. **В версии игры для PC был цветной (в отличие от оригинала) вступительный ролик. Кроме того, обладатели персональных компьютеров получили два дополнительных вида оружия и эксклюзивные костюмы главных героев. Также «персональщиков» порадовали поддержкой 3D-акселераторов и наличием особо кровавых сцен.**
4. **Переиздание игры для Gamecube продалось тиражом в 1,35 миллиона копий. Авторитетный портал IGN назвал его «самой страшной игрой, которую мы видели».**
5. **В списке «платиновых» релизов студии Capcom Resident Evil находится на почетном девятом месте. Всего в первой десятке находятся сразу четыре игры из этой вселенной.**



РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: настоящий дом с привидениями... и зомби
Почему страшно: потому что они нас едят – по-настоящему
Для кого страшно: любителям чердаков и подвалов

АНОНС

РС ИГРЫ #08'2011

АВГУСТОВСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 21 ИЮЛЯ

E3 2011: ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Этот номер ушел в печать ровно в день начала выставки, обещающей стать главным игровым событием года. Так что в августовском выпуске ждите самый подробный и глобальный репортаж о всех интересных проектах, показанных и анонсированных в Лос-Анджелесе.

А также:

– Need for Speed: Run
– StarCraft 2: Heart of the Swarm
– Metro 2033: The Last Light
– Ridge Racer Unbounded
– FIFA 2012
– F.3.A.R.
– Red Faction: Armageddon
– Hunted: Кузня демонов
– Dungeons & Dragons: Daggerdale

и многое-многое другое...

gameland.ru

Это предварительный анонс. Мы работаем над следующим номером. Обновленный и окончательный анонс «РС ИГР» публикуется примерно за неделю до начала продаж журнала по адресу www.gameland.ru/articles/magazines/pg/